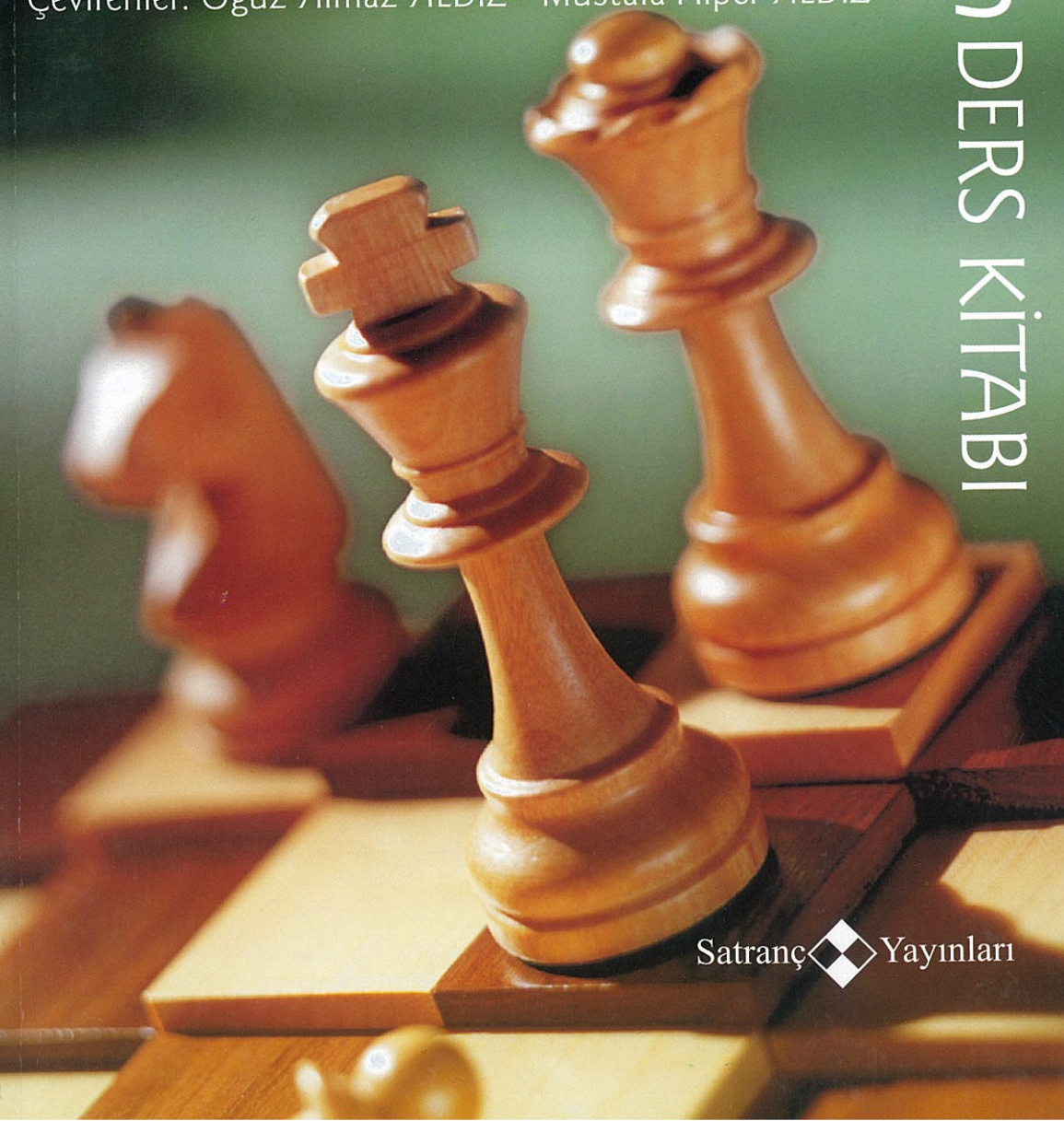
Dr. Victor Alexandrovich POZHARSKY

Шахматный Учебник В Этюдах

ETÜTLERLE SATRANÇ

Çevirenler: Oğuz Yılmaz YILDIZ - Mustafa Alper YILDIZ



10 DERS KİTABI

Satranç Yayınları

Dr. Victor Alexandrovich POZHARSKY

Çevirenler
Oğuz Yılmaz YILDIZ - Mustafa Alper YILDIZ

Шахматный Учебник В Этюдах

ETÜTLERLE SATRANÇ DERS KİTABI

Satranç Yayınları

ANKARA, OCAK 2010

Yayın No: 4

ISBN 978-975-98268-6-4

© 1. Basım, Ocak 2010

ETÜTLERLE SATRANÇ DERS KİTABI
Dr. Victor Alexandrovich POZHARSKY
Çevirenler
Oğuz Yılmaz YILDIZ - Mustafa Alper YILDIZ

© Copyright 2010, SATRANÇ YAYINLARI

Bu baskının bütün hakları Satranç Yayınları'na aittir. Yayınevinin yazılı izni olmaksızın, kitabın tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla basımı, yayımı, çoğaltımı ve dağıtımı yapılamaz.

Baskı Adedi: 2000

Sayfa Tasarım : Zehra Çidam
Kapak Tasarım : Mehtap Yürümez *-dizgi@nobelyayin.com-*
Baskı ve Cilt : Özyurt Basımevi

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI

Yıldız, Oğuz Yılmaz.; Yıldız, Mustafa Alper.
Etütlerle Satranç Ders Kitabı / Dr. Victor Alexandrovich POZHARSKY
Çevirenler: Oğuz Yılmaz YILDIZ - Mustafa Alper YILDIZ
1. Baskı, XXVI + 212 s., 160x235 mm
Etütlerin Yazar listesi
ISBN 978-975-98268-6-4

1. Etütlerle Satranç 2. Satranç

Satranç Yayınları

Şemsettin Günaltay Caddesi 290. Sokak No: 61/11 Kırkkonaklar - Ankara
e-mail: etutlerlesatrancderskitabi@gmail.com
Tel.: +90 312 495 18 40 Tel. cep: +90 536 488 16 53

Satranç oynayamayan bir padişah,
Benim için tuhaftır!
Kendi krallığını o nasıl yönetebilir?

Ardaşhir I. Papakan
Sasani Hanedanlığı Kurucusu
III. yüzyıl, İran

ÖN SÖZ

Satrançın güzelliği, insanları humanizm ve gelişme pozisyonlarında birleşmelerine yardımcı olabilen en güçlü faktördür.

Satranç oyunu, çaturanga'dan başlayarak yeni dönemin birinci yüzyılında ortaya çıktı, bin yıl geçti ve büyüleyiciliğini insanlara akıllı olmayı, mantığı ve güzellik duygusunu öğretmesi sayesinde korudu.

Bu kadim oyun bu yüzdendir ki sürekli gençtir. Heryıl onun şövalye ordusuna yeni kuşak çocuklar, gençler ve kız çocuklar dahil olmaktadır.

Bu kitap satranç sanat severlerin ve o saflara katılmak isteyenlerindir.

Kitap satranç sanatının şaşırtıcı alanları ile okuyucularını tanıştırmakta, kendinde bulundurduğu dünyanın en iyi etütlerinin dışında güzellik, fantezi, akıl, mantık, zafer ruhu verme amaçlarını da taşımaktadır. Satranç çocukların düşüncelerini geliştirmekte ve hamle yapmadan once düşündürmeye özendirmektedir. Satrançta cezalandırma derhal yapılmaktadır. Satranç sanatı genel olarak özellikle de önemli bir beşeri niteliği daha geliştirmeye yardım etmektedir: özgürlüğe doğru çabayı. "Güçlü olan daima güçsüz olanı suçlar. Bununla ilgili tarihte saysız örnekler duyarız", şeklinde gerçek hayatı masalcı Krilov betimlemiştir. Satrançta öyle değil ama. Satranç kurallara gore oynanan bir oyundur. Büyük materyal avantaja sahip olan tarafın kudretli şahı satranç oyununun kurallarıa göre basit bir piyon tarafından mat olabilir. Emanuel Lasker: "Satranç tahtası üzerinde yalan ve riyakarlığın yeri yoktur. Mat sırasında söylenen çıplak gerçek şudur: - Gözler riyakarlığı yer".

Satranç Dünya Şampiyonu Aleksandr Alekhin'in şu şekilde yazması tesadüfi değildir: "Satranç aracılığıyla kendi karakterimi geliştirdim"

Bu kitabın başka bir amacı daha var: etütleri öyle bir içerik ve biçimde sunmak ki genç satranç sporcuları kendi ustalıklarını artırabilmek için onları en fazla bir bütünlük içerisinde kullanabilsin.

Genç satranççılar kendi ustalıklarını nasıl artırabilir? Ciddi partiler oynayarak ve özenli bir biçimde onları analiz ederek yapabilirler. Aynı şekilde diğer daha güçlü satranççıların partilerini de çalışmak ve analiz yapmak gerekir. Bu ustalığın her yönünü geliştirir. Esas olarak ta pozisyonel anlayışı. Genç satranççıların mükemmeleşmesini tamamlayan araç etüt çözümü olmaktadır.

Yüksek entellektüel insanların asırlardır emeklerinin birikimi olan etütlerin tecrübeli ve meraklı antrenörler ve çalışkan satranççıların ellerinde olması *(daha*

doğrusu kafalarında) başlıbaşına büyük bir zenginlik olmakta ve onların hesaplama ve fantazilerinin gelişiminde çok faydalı olmaktadır. Pekçok etüt, güzel fikir ve hamleleri bünyesinde bulundurduğuna, sonucu olarak estetik bir etkiye ve uzun bir sure akılda kaldığına göre, o zaman etütlerin çözümü hatta incelemesi çocukları satranç sanatına çekmek için güçlü bir araç olmakta, stratejik ve taktik unsurları öğrenmek için etkili bir metot olmaktadır. Kendi antrönörlük tecrübelerime gore, çocukların, örneğin Otten *(25 nolu)*, Balaç *(29 nolu)*, Selezniev *(26 nolu)*, Heyekar *(127 nolu)* örneklerle tanışması ve o etütlerin özüne nüfuz etmeleri *(burada pratik oyunda etütün ana fikrinin kullanımına yönelik antrenörün yorumu önemlidir)*, örneğin uzun menzilli bir figur için açık hat gibi öylesi bir stratejik anlayışın kavranmasına en iyi şekilde yardımcı olduğunu söyleyebilirim. Bir satranççı için başka önemli tema ve güzel etütler vardır. Alt kategoriki çocuklar için tercihen beş-yedi hamleden fazla olmayan, örneğin Prokesh, Moravtsa, Selezniev, Trotsky, Rinka, Prokop, Kubbel'e ait etütlerin göreceli olarak basit ve kısa çözümlü, parlak ve hafızada kolay kalan fikirler taşıyan etütlerini çözmek daha faydalıdır.

Çocuk antrenörü olarak etüt çözümünün yararının çocuklar için büyük satranççılara göre daha çok olduğunu söyleyebilirim. Mesele şu ki satranç gibi böylesi çok yönlü bir sanatın öğretiminde ana metot basitten zora doğrudur. Sıkça çocuklar daha pratik bakımdan önemli pozisyonların pek çok tipini oynamak için yeterli birikime sahip olmadıklarından, özellikle aynı olmayan oranda materyalli durumlarda, etütler bu işlemi kat be kat hızlandırmaktadır.

Etütlerin başlangıç pozisyonlarında *(satranç yarışmalarından farklı olarak ki orada pozisyonun değeri partiyi oynayan oyuncuya hiç kimse tarafından söylenmemektedir)* yazarın yönlendirmesi vardır. Şöyle ki, bu iki türde olabilmektedir: beyazlar kazanır veya berabere gibi *(hatta başlangıç pozisyonda hamle siyahların olsa bile)*. Bununla beraber elbette etüt "delik" değilse, değerlendirme tek yönlüdür *(Burada yazar delik durumunu etüdün bir kaç çözüm yolu olduğu anlamında kullanmakta, hatta bazan yapılan yönlendirmenin yanısıra başka doğru çözümler de olmaktadır)*. Pedegog açısından bu durum, yeterlik ve yetersizlik durumlarına sahiptir. Sonucu kolayca kontrol etmek yeterliliğidir - veya herşeyi doğru bir şekilde hesapladınız, etüdü çözdünüz veya çözemediniz. Yetersizliği ise yazarın yönlendirmesinin varlığı etüdü çözen kişinin başlangıç pozisyonunun değerlendirmesini yapmaya teşvik etmemesidir. Oysa bir satranççı için çok önemli olan işin bu kısmı halihazırda etüdün yazarı tarafından yapılmış ve ona açıklanmıştır. Yazık olmasının sebebi ise satranççı çocukları pozisyonu değerlendirmeye alıştırmak şarttır. Kapablanka'nın yazdığı gibi, "oyun esnasında meydana çıkan pozisyonu tam olarak değerlendirmek, satrançta en zor işlerin arasına girmektedir". Antrenmanlarda öğrenci ve antrenörün zorluktan kaçması ilginç değildir. Bu yüzden bu kitabın yazarı, pratik yapan bir antrenör olarak, satranççının etüt çözümü sırasında gerçek turnuva partilerini de çalışma yaklaşımlarını faydalı saymaktadır. Oyuncu partinin her anında ortaya çıkan durumu kendi kendine değerlendirmek ve daha sonraki oyun planı hakkında karar almak durumunda olduğuna göre, o zaman bu kitapta verilen etütlerin başlangıç pozisyonunda "alır" veya "berabere" gibi yönlendirmeler yapılmamıştır, fakat kitabın sonunda "Etütlerin Çözümü" kısmında etütlerin çözümleri için yapılan uygun açıklamalarla birlikte yazarın yönlendirmesi ile de fikir edine-

bilirsiniz. Başlangıç pozisyonunda tahta üzerinde figürlerin yerini değiştirmeden etüdü çözmenizi tavsiye ederim. Eğer bu şimdilik zorsa, o zaman hem çözüm incelemeleri hem de analiz etme *(fakat pozisyonun özüne nüfuz etme için ilk önce ciddi olarak kendi kendinize düşündükten sonra)* kuşkusuz yararlı olur.

Çocuklar özellikle amaca uygun olarak pozisyonu değerlendirerek etüdü çözmeye başlar. Bu sırada dünya şampiyonu Kapablanka'nın tavsiyesiyle hareket edilebilir: "Gerekli olan güçleri *(yani figur ve piyon sayılarını)*, manevra sebestisini ve figürlerin eylem uyumunu tartınız". Oyuna yeni başlayan bir satranççı "Pozisyon kimin yararınadır?" sorusuna "Durum fazla figure sahip oldukları için siyahların yararınadır", yanıtını veriyorsa, o zaman onun hala satrancın özünü anlamadığı anlamına gelir. Büyük Rus Başkomutanı Aleksandr Suvarov'un yorumuyla, satrançta figürlerin sayısı değil mücadele karelerindeki figürler zaferi kazanır. Güçlü bir satranççının zayıf birinden en başta gelen farkı, doğru bir şekilde figur ve piyonlarını tahta üzerine yerleştirme *(partinin başlangıç pozisyonu değil, parti süreci kasdedilmektedir)* ve iyi bir pozisyon elde etme ve koruması olmaktadır. Bu sırada figürlerin sayısının rakibinden çok veya az sayıda olmasından ziyade durumun tam değerlendirmesi daha önemlidir. En önemli şart doğru değerlendirmedir: büyük sayıdaki pozisyonel faktörden özellikle mevcut somut durumda uygun olanını seçme becerisi daha önemli olmaktadır. Bir satranççının ustalığı mevcut durumda hangi faktörün *(fazla materyal, kötü şah, zayıf kare, açık hat, geçer piyon, iyi ve kötü figur ve piyonlar, figürlerin eylem koordinesi, inisiyatifi elde etme. vs.)* daha önemli olduğunu tayin etmesi ve hangi göreceli figür ve piyon değerlerinin, genel yerleştirme kurallarının ihlal edilebilir olduğu veya gerektiğidir. Özellikle bu yüzden dünya şampiyonu Emanuel Lasker şöyle yazmıştır: Satranç oyunu eğitimi kendi kendine düşünme yeteneğinin eğitimi olmalıdır.

Çok büyük miktardaki etüt mirasından *(60 binden fazla)* bu kitapta sadece yaklaşık 300 kadarı aksettirilmiştir. Satranç kompozisyonu içerisinde etütlere duyulan pek çok talebin yerine *(materyalde ekonomiklik, matın doğruluğu, yenilik, ikinci çözümün bulunmaması, zayıf figürler içinde değişim çokluğu, yansıma-finaller, figürlerin tahta üzerinde çok güzel konuşlanışı v.s.)* bu kitap için seçim yapımındaki en önemli kriter satranç praktisyeni için fikir ve metotlerın faydalılığıdır. Burada etütler üzerinde yapılan çalışma, müsabakalarda, partiyi tatil gününde olmadığı gibi, sert çağdaş turnuva koşullarında, çoğu kez zaman sıkışıklığında oynamak zorunda kalacak genç satranççılara acele etmeden, memnun, satranç sanatının tadını çıkardığı bir zamandaki antrenman biçimlerinden birisi olarak incelenmektedir. Bu arada pekçok durumda tercih, başlangıç pozisyonları gerçek satranç pozisyonlarına yakın olan etütlere verildi. Diğer bazı durumlarda satranç kompozisyonu kurallarına göre ıskartaya çıkmış sayılan, ikincil çözüme sahip öylesi etütleri de kitaba dahil etmeyi olası saydım. Kitapta bu anlar özel olarak anılmakta olduğu anlaşılmaktadır. Eğer bu kitap daha fazla meraklı okuyucuya esin kaynağı olur, sonucunda daha önce tek çözümü olduğu sayılan herhangi bir etüdün yeni bir çözümünü bulurlarsa sevinirim. Bu katiyyen bu kitabın öğrenim fikrine zarar vermez aksine gerçekleri kavramasına ve satranççının mükemmelleşmesine yardımcı olacaktır. Bilimsel Araştırma Entitüsünde çalıştığım zaman, o zaman diploma-öğrencilerine şöyle konuşurdum: "Bütün yayınlarınız şüphe yaratacak ve analiz gerektirecekse kendi yeni

sözünüzü söyleyebilirsiniz". Satranç gibi böylesine yaratıcılık gerektiren bir alanda hiç de az olmayan bir derecede yukarıdaki cümle ilgilidir.

Bazen etütler başlangıç pozisyonunda değil de birkaç hamle sonra verilmektedir. Bu durumdaki etütlerin üzerinde "etüt sonu" ibaresi bulunmaktadır.

Kitaptaki etütlerin sınıflandırılması materyallerin başlangıç pozisyonundaki formal ilişkileri, değişik formdaki figür eylemleri, tarihi ve coğrafi an ve yerler veya derleyenin kişisel sempatisine göre değil, satranç mücadelesenin stratejik ve taktik fikir ve metotlarına göre sınıflandırılmışlardır. Bu arada pekçok etüt farklı fikirleri içerir, bu yüzden etütleri bölümlere ayırmanın bir dizi durumda sembolik olduğunu da hatırlatmamız gerekir. Eğer etüt "mat", "pat", veya diğer kısımlara yerleştirilmişse, o zaman mücadelenin içeriği bu başlığa uygun düşmektedir, fakat sonuç mutlak değildir. Bir dizi örnekte, etütler aksine, mat atağı, pata karşı mücadele metotlarını v.s. göstermektedir.

Etütlerde birinci hamle beyazlarındır *(nadir durumlarda siyahlar başlamaktadır, fakat bu durum mutlaka özellikle belirtilmektedir)*. Eğer pozisyon müsade ediyorsa, hem beyazların hem de siyahların rok yapabileceği sayılmaktadır *(yani şah ve kalenin daha once hareket etmediği kabul edilmektedir)*.

Şöylesi bir olayı antrönörlük yaşantımdan anlatayım. Bir keresinde etüt pozisyonunu koydum ve öğrenciye onu çözmesini rica ettim. Şaşırdı ve bana: "Siyahların nasıl oynayacağını nereden bileyim? Onlar figür kaybedebilir". İşte böyle, etüt çözümü *(satranç partisindeki başarılı bir oyun gibi)* hem beyazlar hem de siyahlar için en güçlü devam yollarını bulmayı gerektirir. En yaygın yapılan çocuk yanlışı, sadece kendi güçlü hamlesini düşünmek ama yanıt hamleye çoğu kez hiç dikkat edilmemesidir. Turnuva partilerinde çoğu zaman bu durum 0 puana götürmektedir. Ama etüdün incelenmesi sırasında, eksik veya genelde yanlış çözüme, çünkü sıkça en güzel ve öğretici varyantlar özellikle siyahların daha güçlü oyunları sırasında elde edilmektedir.

Bu şekilde etütlerin çözümü satranççıları hem siyahlar hem de beyazlar için varyantları hesaplamaya alıştırır.

Elbette bu kitaba girmeyen etütlerin ustalığı mükemmelleştirmek için faydalı sayılmadığını düşünmeye gerek yoktur. Etüt seçimi tipik fikir ve yöntemleri göstermektedir, ama materyalin istisnalığını değil.

Bu kitabın yazarı satranç etütlerinin yaratıcılarının verdiği emeği derin bir saygıyla anmaktadır. Nadirde olsa kompozisyon özel tabirlerinin bu etütlerin değerlendirilmesi sırasında kullanılmasından dolayı onların darılmadığını ümit ediyorum. Kitap esas olarak yeni başlayanlar için tahsis edilmiş ve satranç-praktisyenleri diliyle onlarla konuşmaya çabaladım. Oyun ve kompozisyonlardaki bazı terimlerin anlamlarının çakışmadığını hesaba katmak gerekir. Örneğin kompozisyondaki "kötü figür" etüdün ana fikri içinde kötü olarak kullanılan beyaz figür anlamına gelmekteyken, bu kitapta kötü figür kavramını başka bir anlam için kullanıyoruz: başarısız bir şekilde yerleştirilmiş figür *(sınırlandırılmış manevra kabiliyeti ile veya genel olarak oyundan izole olmuş, mücadeleye katılmayan, kendi güçlerinden*

kopuk, bu yüzden atak ve savunma sırasında kendi sırasında yardım edemeyen, kendi piyon ve figürleriyle işbirliğinden yoksun ve bu yüzden kolayca düşman güçlerinin atağına maruz kalan). Oyunortasında kötü şah, "çıplak" şahtır. Yani piyon savunması olmayan, veya yetersiz sayıdaki figür savunuculu, veya kendi piyon ve figürleri tarafından sıkıştırılmış, boğmaca mat olma riskini taşıyan şah. Oyunsonunda kötü şah, mücadelede yer almayan geçer piyonundan uzakta konuşlanmış ve bu yüzden diğer piyonlarla mücadele etme ve kendininkilere yardım etme yeteneği olmayan, tahtanın kenarına sıkışmış mat olabilecek şahtır. Yani nitelikli satranççıların kötü figürlerle bulunduğu denilmek isteniyor. Kitapta *(örneğin "bloke olma" kısmına bkz.)* kötü atlı, filli, kaleli, vezirli, şahlı etütler özellikle toplanmıştır ve rakibin başarısız konumunu nasıl kullanmak gerektiği çözümlerde gösterilmektedir. Genel olarak "kötü figür" pratik oyunun en temel konularından birisi olmakta ve bu kitabın bütün kısımları boyunca uygulanmaktadır. "Satranç Ders Kitabında" (1996) benim pedegojik fikirlerim, satranç partisindeki temel mücadele metotları özlü ve anlaşılır çocukların anlayacağı bir formda tasvir etme teşebbüsü sergilenmektedir. Amatör satranççılar için değil de ciddi satranççılar için şu metodun aidiyatının altını çizmek adına güçlü bir satranççının temel kuralı şu şekilde formüle edildi: "Kendi figürlerinin durumunu iyileştir ve rakibin figürlerinin durumunu kötüleştir! Bu ifade oyun metodu göstergesinin dışında, çocuk yaştakiler için oldukça önemli bir amaca götürmektedir: çocukların düşüncesini stimule eder. Onu hangi figürlerin iyi, hangi figürlerin kötü olarak sayılacağını düşünmeye sevkeder. Etüt çözme yaratıcılığı bu önemde konuyu geniş bir anlamda ve parlak bir formda kavranmasına izin verir.

Bu kitabın pratik satranca açık eğilimine rağmen, metinde kompoziszyonun canlı ifadelerinden birkaçını kullanmayı faydalı saydım. **Pedegojiden bilinir ki çarpıcı, parlak isimlendirme konunun en iyi şekilde benimsenmesine yardımcı olur.** Üçüncü kategorideki bir çocuk bile ilk duyduğunda hamle yapma dezavantajı durumunu "zugsvang" kelimesini yeterince ilginç olarak söyleyebilir ve fazla bir şey açıklamaya gerek yoktur, herşeyi güzelce anlar. Bu yüzden metne şöylesi ifadeler koyulmasına karar verildi: batarya, pusu, Malta haçı, tuzak seti ve bunun gibi bir kaç ayrı kelime. *(Yüzlerce çocukla ilişki tecrübelerime göre, halihazırda Rusya ve uluslararası müsabakalarda başarıya ulaşmış olanlarda dahil, pek çoğunun bu terimlerle tanışık olmadığına tanıklık etmektedir).* Onlar "Faydalı Terimler Listesi" kısmında açıklanmaktadır. Kitabın içerisinde şöylesi daha önce hiç kullanılmamış pozisyon ve mücadele usuleri ismlendirmeleri vardır: örneğin, "Fil Ahırı" "Karrera Zugsvangı" gibi.

Bu kitabın problemlerinde satranç kompozisyonunun kural ve kanunları açısından katiyyen etütleri tartışmaya girmez. Büyükusta John Nunn *Endgame Challenge* isimli kitabı yazdı. Kelimesi kelimesine "Oyunsonu Meydan Okuması" olarak çevrilebilir. Orada 2500 civarında etüdü bilgisayar analizine tabi tuttuğunu ve sonuçta bunlardan 1000 den fazlasının defolu olduğunu *(ya ikinci çözümünün olduğu ya da hiçbir çözümü olmadığı)* keşfettiğini söylemektedir. J. Nunn kitabının önsözünde onun devasa emeğinin *(etütleri ıskartaya çıkarma analizi kastedilmektedir)* büyük bir kısmının okuyucusu tarafından asla görülmediğinden sızlanmaktadır. Satranç antrenörü olarak J. Nunn'ın bu çalışmasının

kullanılmadan reddedilmesi ve çöp kutusuna atılmasını esef duyduğumu sadece ifade edebilirim. Ne de olsa kompüterlerin olmadığı asırda oluşturulmuş etütler *(bu arada kompozisyon kanunları bakımından kusurlu olan olan etütler)* satranç praktisyenleri için onların fayda ve fikir orijinalitesi büyük bir değer taşımaktadır. Eğer *Oyunsonu Meydanokuması* kitabının yazarı aynı kriterle *(yanlışsız oyun)* ve aynı metotla *("Fritz ve Supercomputerin" daha yeni programlarını kullanarak)* büyükusta ve ustalar tarafından turnuvalarda oynanmış 2500 partiyi inceleseydi, o zaman kusur yüzdesi daha fazla olabilirdi. Bununla beraber bu durum o ustalara ait partilerin değerini küçültmez ve esas itibarıyla öğrenciler açısından onların faydasını azaltmaz.

Genel olarak önceki kuşağın bu yaratıcı mirasına karşı saygı duyulması ve kiymetinin bilinmesi gerekir. Geçen yüzyılın 80'li yıllarında Bilimsel Araştırmalar Enstitüsünün bir bilim elemanı olarak çalıştığım sıralarda ve bir defasında bilimsel bir buluşu tasdik ettirmek için Moskovaya geldiğimde, ilk bakışta hayret uyandıran aşağıdaki hikaye bana anlatılmıştı. Bilindiği gibi Japonya o zaman *(ve hala şimdi)* elektronik alanında dünyanın liderlerinden birisidir. Bu arada Japonlar SSCB Hükümetine başvurarak elektronik teknolojisi alanındaki Sovyet mühendislerinin buluş ve keşifleri için SSCB Hükümet Komitesine tarafından kabul edilmemiş veya ıskartaya çıkmış hak talebi başvuruları için milyon dolara onları satmalarını rica ederler. Daha pratiğe dahi geçirilmeden ve atılmış bu fikirlere Japon bilim ve iş adamlarının ilgisine bakar mısınız! Onlar bu fikirlerin başka durum ve başka amaçlar için kullanılabileceklerini anlamışlardı. Doğal olarak bizimkiler korkmuş ve satmamışlardı.

Kitabın herbir kısmında birkaç tipik örnek ve pozisyonlu, uygun açıklamalarla birkaç etüt, daha sonra da kendi kendine çözüm için etüt diyagramları verilmiştir. "Çözümler" kısmında etüdün numarası, yazarın yönlendirmesi *(1:0 veya 1/2 gibi)* öğrenim amaçlı yazılmış yorumlu çözümler bulunuyor.

Bu kitabın sayfaları arasında okuyucular Kraliçe ve subaya rastladıklarında, figür ve piyonlar ise savaş işini yaparken düşünmeye ve tartışmaya başladıklarında, kitabın yazarı satranççıların mizalı duygusuna güveniyor. Onlar affedebilir, arasıra onların işi kolay değildir.

Önsözü tamamlarken, satranç partisinde başarının esası "bu iyi pozisyondur" demak olduğunu bir kez daha hatırlatmak isterim. Kitapla çalışacaksa, genç satranççılar iyi ve kötü figürlere daha fazla ilgi gösterecekler ve kendi partilerinde bloke etme, figür işbirliği ve hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* gibi bu tür metotları kendi partilerinde kullanacak, ve turnuva sonuçları yükselecektir, yazar ise kendi görevini yerine getirmiş sayacaktır.

Etütlerin harika dünyasına hoşgeldiniz!

ÇEVİRMENİN ÖN SÖZÜ

Satrançta ilerleyebilmenin bir takım koşulları vardır. Bunlar daha önce yayınlanmış olan Satranç Ders Kitabı ve Satranç Ders Kitabının Uygulaması kitaplarında ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştı. Bu nedenle biz burada sadece işin eğitim boyutuyla ilgiliyiz.

Satranç eğitimi beyazlarla oynayan ve siyahlarla oynayan olmak üzere ikiye odak üzerine kurulur. Çünkü doğal tek üstünlük bir hamle önce başlama avantajıdır. Öyleyse bu bir hamlelik avantaj kazanca nasıl vardırılabilir? Genelde iyi satranççılar beyazla oynadıklarında kazanırlar. Bunun nedeni çok uzun ve derin çalışmalardan sonra açılıştan sonuna kadar pek çok boyutuyla hakim oldukları oyun repertuvarlarına, anlık ortaya çıkan durumlar konusunda da çok iyi bir değerlendirme yapma birikimine ve yeteneğine sahip olduklarını ortaya koymaktadır. Bu noktadan hareketle Kapablanka ve diğer önde gelen pek çok satranççının da belirtmiş olduğu gibi satranç eğitiminin temel stratejisi birinci olarak açılış, oyunortası ve oyunsonunun birlikte ele alınarak incelenmesi ve çalışılması gerektiği, ikincisi de satranç mantığı içerisinde düşünme teknikleri ve duyarlılıklarının çok iyi kavratılması gerektiğidir. Pek çok satranççının şu şekildeki serzenişine defalarca tanık olmuşumdur. "Siyahlarla oynarken ben daha iyiyim." İşte bunun nedeni o kişinin henüz açılış, oyunortası ve oyunsonuna iyice hakim olduğu oyun repertuvarına sahip olmamaısndan kaynaklanmaktadır.

Açılışlar varyant açısından oyunortası ve oyunsonuyla kıyaslandığında daha az ve spotone varyantların çok daha sınırlı olmasından yine önde gelen satranççılar açılışlar için çok fazla zaman kaybetmenin doğru olmadığını tavsiye ederler. Ama belirli bir seviyeye gelen bir satranççının mutlaka bir veya bir kaç tane kendi zevkine ve tercihine uygun açılışı çok iyi bilmesi gerekir. Satranç çalışmada göz önünde bulundurulması gereken pozisyonel fikirlerle ilgili çok güzel bir kitabımızda yayın katarımızda sırasını beklemektedir. O kitap Eski Hint açılışı bazında diğer tüm açılışlarla ilgili çalışırken nelere dikkat edilmesi gerektiği konusunda çok orijinal ve güzel fikirlere sahiptir.

Oyunortası ve oyunsonunda, bir varyant deryası içerisinde figür konuşlanışları, zayıf noktalar, figürlerin eylem yeteneği, tempo, işbirliği, taktik darbeler ve oluşumlar vs. gibi kavramlar önem kazanmaktadır. İşta satranç sanatını icra eden satranç praktisyenlerinin bu konudaki eksikliklerini gidermek için bu kitaplar desteklemektedir. Bu kitapların bir özelliğide satranç sanatına bir bütün olarak bakıyor olmasındadır. Genelde satrancın bir alanına konsantre olan bir okuyucu bu etkilenmeyi oynarken oyunu bir yere sürükleme gayreti içerisine düşmesi bundandır. Oysa bir satranççı hamlesini yapmadan önce tahta üzerinde bakması ve dikkat etmesi gereken parametreler çok sistematik bir şekilde bu kitaplarda verilmekte, tek yönlü değerlendirmelere düşmenin tehlikesi vurgulanmaktadır.

Bu kitabın diğer bir güzelliği de kitapta kullanılan temel kavramların bir açıklamasının verilmesi ile işe girişmiş olmasıdır. Bu da okuyucuya önemli bir kolaylık sağlamaktadır. Ayrıca kitabın sonunda etüt numara ve yazarlarının isimleri verilmiştir.

Okuyucular kafalarındaki şartlanmalardan soyutlanmış bir şekilde bu eserleri incelemelidir. Amacınız anlamak olmalıdır. Kafadaki şartlanmalar haksız yargılamaya sizleri götürür ve o zaman da olayın özünü anlayamaz ve göremezsiniz. Bir pedegog olarak bu durumun en önemli öğrenme engellerinden birisi olduğunu vurgulamak isterim.

Pedegojik yönden asıl olan kitapların anlaşılır olup olmadığıdır. Cümlelerin mantık tutarlılığının tam olası gerekir. Yani okuyan kişi okuduğunu anlamalıdır. Bu kitapların ders kitabı olması hasebiyle bu yön önemsenmiş herhangi bir edebiyat sanatı yapma endişesi taşınmamıştır. Bunun için bizim önemsediğimiz öncelikle **mantık tutarlılığıdır**.

Öğrenmeyi engelleyen önemli engellerden birisi de fazla beklenti koymaktır. Okurken veya incelerken bir şeyi lütfen beklentilerinizi ikinci plana atınız ve önünüzdekini anlamaya çabalayınız.

Bu kitabın kazandırıcıları olarak kendimizi Prometeus gibi hissettiğimizi belirtmeliyim. Bunun nedeni birincisi satrancın bizim memleketimizde çok önemsenmeyen bir şey olmasından dolayı ta ortaçağın başlangıcından beri Avrupanın herhangi bir kentinde yazılan konuyla ilgili bir kitabın bir kaç yıl aralıklarla diğerlerinde çevrilmesi, dolaysıyla konuya ait köklü bir literatür geçmişlerinin olması onların anlama kapasitesini olumlu yönde artırırken bizim gibi yayın geleneği olmayan ülkelerde, bu ülkelerde çıkmış kitapları ülkemize kazandırırken doğal olarak anlayabilmek ve olayı somutlaştırmak adına çok fazla uğraşmanızı gerektirmiş olmasıdır. İkincisi insanların kafalarındaki şartlanmalar ve buna dayalı önkoşullu zihniyetler olayı takdir etmede bazen haksız ve cimri davranabilmektedirler. Ama tabi ki siz okuyucuların çoğunun, aldığımız feedbacklerden, memnuniyeti bizi olumlu yönde motive etmekte ve satranç bilimine ait yenilikleri siz insanımızın istifadesine sunmanız bizim Prometeus gibi kendimizi hissetmemize neden olmaktadır.

Bu duygu ve düşüncelerle siz satranç emekçilerinin çalışmalarında bu kitapla harika bir katkıda bulunacağımıza gönülden inanıyor ve başarılar diliyoruz.

Mustafa Alper YILDIZ

Oğuz Yılmaz YILDIZ

FAYDALI TERİMLER LİSTESİ

Etüdün Yaratıcısının Çözümü:

Etüdün yaratıcısı tarafından önerilen çözüm.

Figürleri Aktif Hale Getirme:

Satranç partisinde mücadele metotlarından birisidir. Açılışta güçleri harekete geçirme *(figür veya piyon)*, oyunortasında ve oyunsonunda taktik operasyon veya genel oyun planını yerine getirme stratejisine güçlerin katılımı, gelecek vaat eden pozisyonlara yerleştirilmesi anlamına gelir. Örneğin açılış ve oyunortasında pasif bir durumda bulunan şah *(partinin bu evrelerinde, kural olarak, şahın rolü onun emniyetidir,)* oyunsonunda aktif bir hale gelir *(genel olarak ileri doğru çıkar)* ve aktif mücadele eden bir figür olur.

Pozisyon Analizi:

Mevcut pozisyonda ortaya çıkan durumu değerlendirme ve olanaklarını tüm yönleriyle araştırma ve incelemedir.

Atak:

Fransızca *attaque* kelimesinden saldırı anlamına gelir. Satranç sanatında iki atak kavramı vardır: ***taktik***, rakip nokta veya figürlere direk olarak ve ***stratejik***, tahta üzerinde herhangi bir kısma veya bütününe taarruz etmedir.

Batarya:

Farklı tür ve aynı renkte iki figürün bir hat üzerindeki konumudur. İleri doğru yönelmiş olan figür *(rakibin şahına göre),* o bataryanın ilk figürü olmakta, bataryayı ateşlemekte, eyleme ikinci figürün dahil olmasına izin vermektedir. Bataryalar ilk figüre göre isimlendirilmektedir: şah, at, kale, fil veya piyon

Batarya Darbesi: ***(ateşleme, batarya yaylım ateşi)***

Bataryanın birinci figürünün hamlesi, önemli noktalardaki birinci veya ikinci figüre saldırıyı gerçekleştirmesidir.

Batarya Matı *(şah çekme)*:

Batarya darbesinin kullanımı ile şah çekme *(mat)* ilanı.

Batarya Oluşturma:

Bataryayı oluşturan figürlerin lüzumlu karelerde ve gereken düzende bulunma sürecinde yapılan bir veya birkaç hamledir.

Hint Bataryası:

Bu bataryayı oluşturma sırasında gelecekteki bataryanın ikinci figürü önce hat boyunca kritik kare olarak isimlendirilen *(bataryanın ilk figürünün çıkabileceği kare)* yere geçerek hamlesini yapar. Daha sonra bataryanın birinci figürü dönemsel olarak bu hat üzerinde ikinci figürü oyun dışı bırakarak kritik kareye geçer ve batarya oluşumunu tamamlar.

Bataryanın işi ikinci figürün üzerinde bulunmuş olduğu hattı birinci figür gah ikinci figürün eylemine açarak gah kapatarak rakibin şahına yaklaşma durumudur.

131, 252, 262 no'lu etütlere bkz.

Kudurmuş Figür:

Sürekli olarak rakibin figürüne saldıran savunmasız figürdür. Kudurmuş figürü alma pata götürür. Şaha karşı kudurmuş figür saldırısı sürekli şah çekme şeklinde olmaktadır.

62 ve 253 no'lu etütlere bkz.

Bloke Etme:

Almanca blockade kelimesinden gelmektedir. Kendi figür ve piyonları ile rakibin figür ve piyonlarının hareketlerini sınırlama ve rakip güçlerin işbirliği yapmasını engellemedir. Bloke yapma sırasında hareketleri sınırlamaya iki şekilde erişilmektedir: diğer figür ve piyonların gidebileceği kareleri kontrol altında tutma ve onların mekanik frenlemesi yöntemleriyle. Örneğin siyah şahın bloke edilmesi, onun eyleminin beyaz figürler tarafından sınırlandırılmasıdır.

Piyonu Bloke Etme:

Piyonun ilerlemesi rakip piyon veya figür tarafından önünde doğrudan konularak veya piyonun yapacağı hamleyi zayıflatan, gidebileceği karenin kontrol altında tutulması yöntemiyle yapılmaktadır.

Kare veya Hattın Bloke Olması:

Taraflardan birisinin piyon veya figürlerinin diğer kendi figürlerinin yakınındaki veya biraz ötesindeki kareleri işgal ediyor olmasıdır. Fakat mevcut pozisyonda kendi figürleri için önemli olan hat veya güzergâh boyunca eylemleri sınırlanmaktadır. Şahın yanındaki karelerin bloke olmasına en güzel örnek boğmaca mat olmaktadır *(181, 182, 293 no'lu etütler)*. Kareleri bloke etmeyle ilgili örnekler *(139, 196, 222 no'lu etütler)*. Hattı bloke etme ile ilgili örnekler *(128, 137, 144, 152, 154)*.

Sürekli Tehdit:

Pozisyonel bir beraberlik türüdür. Zayıf taraf sürekli tehdit yaratarak *(mat, pat, piyon ileri sürme, vs.)* rakibin güçte üstünlük elde etmesine izin vermez.

Sürekli Açmaz:

Pozisyonel bir beraberlik türüdür. Güçlü taraf kendisine zarar vermeden açmazdan kurtulamaz.

Sürekli Saldırı *(izleme)*:

Pozisyonel bir beraberlik türüdür. Zayıf taraf rakiin figürüne sürekli saldırarak onun avantaj gerçekleştirmesine izin vermez.

Karşılıklı Sürekli Saldırı:

Beyaz figür aralıksız kendi sırası geldiğinde beyaz figüre saldıracak olan siyah figüre saldırır.

Karşılıklı Pat:

Beyazlar kurtuluşu patta arar, eğer siyahlar bunu istemezse o zaman kendileri pat durumuna düşer.

Karşılıklı Hamle Yapma Dezavantajı Durumuna Düşme *(Zugsvang)*:

Hamle sırasının taraflardan herhangi birisi için yararlı olmadığı durum.

Güç İşbirliği:

Taktik veya stratejik bir planı yerine getirmek için figür ve piyon koordinasyonu.

Çatal:

Taktik bir yöntemdir. Rakibin iki veya daha fazla figürüne karşı piyon veya figürlerle saldırı *(çifte darbe) (örneğin 166, 183, 211 nolu etütlere bkz.)*.

Bazen sadece at veya piyonun çifte darbesi çatal olarak isimlendirilmektedir.

Saldırıyı Açma:

Piyon veya figüre karşı batarya darbesi yardımıyla saldırma.

İstila:

Taraflardan birinin figürünün rakibin güç konumuna nüfuz etmesidir.

Bekleme Hamlesi:

Bu tip bir hamlenin asıl amacı hamle sırasını rakibe vermektir. Rakibi hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* sokma yöntemlerinden birisidir. Aynı şekilde sıkça parti bir zaman sıkışıklığı *(zeitnote)* durumuna düştüğü zaman vakti geçirmemek ve rakibin saatini çalışmaya başlatmak için satranççılar tarafından kullanılmaktadır.

Tempo Kazanma:

Taktik bir yöntemdir. Gizli bir manevra sonucunda aktif taraf herhangi bir operasyon için noksan olan bir tempo elde eder.

Güçlerin Eylem Uyumu:

Figürlerin çok iyi bir işbirliği *(Yunanca harmonia kelimesinden gelmektedir, ilişki, uyum, oran: estetik tarihinde harmony güzel bir karakteristiktir).*

Uzun Menzilli Figürler:

Vezir, kale ve fildir.

Piyonlara karşı İki At:

Zor oyunsonlarından biridir. Bu oyunsonu teorisi 20. yüzyılın başlarında önde gelen Rus satranç kompozitörü Aleksey Trotsky tarafından incelenmiştir. Onun daha kompüterlerin düşlenmediği 20. yy. başlarında uygulanan mükemmel analizine göre, siyah piyonların at tarafından a3-b5-c4-d3-e3-f4-g5-h3 karelerinden birinde *("Troçky'nin mutlak hattı").*veya dönüşüm karelerinden uzakta bloke edilmesi ile beyazlar kazanır. Sonuçta şahların konumuna bağlı olmadan *(siyah piyonlar beyazların pata düşmekten kaçınmalarına yardımcı olur)* siyah şahı mat eder. Bir dizi *(püskürtülmüş siyah şahlı)* ve daha ileri sürülmüş pozisyonda mat olasıdır. Bu konu için 280 no'lu etüde bkz.

Çifte Darbe:

Taktik bir yöntemdir. Sonucunda iki tehdidi, iki saldırıyı veya tehdit ve saldırı birleşimini gerçekleştiren bir hamledir.

Çifte Şah:

Aynı anda şaha karşı iki figürle saldırıdır. Öylesi bir şah çekiminden kurtulmak sadece şahın uzaklaşması ile olasıdır. 174 ve 282 no'lu etütlere bkz.

Ağaç Hesabı:

Şu veya bu pozisyonu hesaplama sırasında incelenmesi gereken toplam varyantlar. Büyükusta A. Kotov tarafından bu terim önerilmiştir.

Satranç Diyagramı:

Ekran, dergi, kitap vs. üzerinde satranç tahtası üzerindeki pozisyonun grafik tasarımıdır. Bu kitaptaki diyagramlarda aşağı sol alt köşede a1 karesi olacak şekilde yerleştirilmiştir.

Dominant *(hâkimiyet)*:

Satranç alanı üzerinde kontrol kurma ki sonucunda rakip figürler için belirli kareler erişim dışında bulunmaktadır. Terim Fransız Satranç kompozitörü Henry Rinkom tarafından önerilmiştir *(1870–1952).*

Feda:

Gönüllü olarak rakibe figür veya piyonu vermek veya daha değerli bir materyali daha az değerdeki biriyle değiştirmektir.

Aktif Feda:

Figürün kendisi mücadele altına düşüyor veya eşit olmayan bir değişim yapıyor.

Pasif Feda:

Mücadeleden kaçamayan atağa uğramış figür.

Yaklaşma Fedası *(cezbetme)*:

Diğer uzun menzilli figürlere *(kale veya fil)* şahın yaklaşımı *(genelde şahın bir hamlesi mesafesinde)* veya ona şahla sonraki saldırı için veya onun manevra serbestîsini sınırlamak için uygulanan taktik bir yöntemdir. 177, 188, 190, 215 no'lu etütlere bkz.

Örme:

Taktik bir yöntemdir. Kendi piyon ve figürleri tarafından bloke olmuş figür, hareketten yoksun bırakılır *(tam örülmüş)* veya sadece zayıf hamleler yapmaya sahiptir *(kısmi örülü)*.

Üç türlü örme sistemi vardır:

1. Çok yaygın olan bir durum, zayıf taraf pat yapmak için kendi figürlerini örer. 77 no'lu örneğe bkz.

2. Taraflardan biri daha sonra onu kazanmak için rakibin figürlerini örmeye zorlar. *(199 no'lu etütte beyazlar kendi fillerini tam bir örme ile birlikte siyah atın kısmi örülmesini yaratıyor)*.

3. Taraflardan biri zafer elde etmek için herhangi bir şekilde kendi figürlerini örer *(199 no'lu etüde bkz.)*.

Yedek hamleler:

Bir zaman sürecinde hamle yapma dezavantajı durumundan *(zugsvang)* kaçınmak veya uygun karelere sahip olmaya yardımcı olan figür veya piyonların hamleleridir. 76, 79, 80, 83, 105 no'lu etütlere bkz.

Pusu:

Taktik bir yöntemdir: kendi veya diğer figürlerin ardına uzun menzilli figürleri yerleştirmek ki onların uzaklaşması durumunda o uzun menzilli figürler belirli kare veya hatlarda eylem yapar. Örneğin, 251, 255, 266, 268, 271 no'lu etütlere bkz.

Kapak, set *(bariyer)*:

Batarya veya tehlikeli uzun menzilli figürlerin durduğu açmaz hattına rakibin figürünü yerleştirdiği zaman uygulanan bir savunma yöntemidir. 205, 257, 258 no'lu etütlere bkz.

Savunma:

Rakibin taarruz hareketlerini püskürtme.

İnisiyatif:

Ana gayesi kendi figürlerine atak yapma karakteristiği vermek olan, rakibi aksine atak olanağından yoksun bırakmak ve onu savunma yapmaya zorlamak için aktivite göstermektir. İnisiyatifi ele geçirmek için çoğu zaman pozisyonel ödün verilir veya materyal fedası yapılır.

Anahtar Kareler:

Koyulan stratejik amaca varmaya götüren figürlerin işgal etmiş olduğu karelerdir. Piyon oyunsonlarında sıkça mücadele şahın anahtar kareleri ele geçirme amacıyla uygun karelere ilerlemesinden oluşur.

Kombinasyon:

Değişik taktik usulleri kullanan ve avantaj elde etme amacına sahip, pozisyonu eşitleme veya başlangıç pozisyonundaki değerlendirmeden bağımsız olarak beraberlik veya zafer için pratik

bir şans yaratmak için mücadeleyi zorlaştıran zorunlu varyanttır.

Telafi:

Latince compensatio kelimesinden, tazmin etme, dengeleme anlamına gelmektedir.

Satrançta telafi materyal bakımdan *(örneğin, kale, fil ve piyon vezire karşılık)* veya pozisyonel bakımdan *(feda edilen piyon veya figüre karşılık atak, figürü aktifleştirme, geçer piyon oluşturma vs.)* olabilir. Telafi yeterli veya yetersiz olabilir *(oyunu eşitlemek için hesaba katılır)*.

At Yansılaması *(oppozisyon)*:

Oppozisyona bkz. 85 no'lu etüt.

Tabya:

Pozisyonel beraberlik türleri: fethedilemeyen pozisyon.

Kritik Hamle:

Satranç kompozisyonunda bir terim. İki figürün eylem hattının kesişme noktası üzerinden uzun menzilli figürlerin geçişini belirtmek için kullanılmaktadır *(kritik kare)*. Örneğin Hint bataryasını oluşturma sırasında.

Zik Zak Yapma *(manevra yapma)*:

Stratejik bir yöntemdir. Rakibin kampında bulunan zayıflıkları yaratma ve kullanma amacıyla figürleri manevra yaptırma. Bu terimin isim babası A. Nimzowitsch'dir: "Rakibin iki zayıf noktasına karşı yönelmiş manevra yapma *(zikzak)* işlemi yaklaşık olarak şu şekilde karakterize etme olasıdır. Kendi kendilerine tamamen savunmalı iki zayıf nokta sıra ile ateşe tutulmaktadır... Parti kaybedilmektedir çünkü herhangi bir anda savunma yapmak için rakibe karşı hızla güçlerini tekrar gruplandırmak olası olmaz... Tek bir zayıf yere karşı da manevra yapılabilir *(zikzak)*, bu durumda farklı atak usullerinin *(örneğin, cephe, kanat, dolaşarak atak yapma)* farklı zayıflıkların olmayışını telafi etmesi gerekir.

Merdivencik:

Grafiksel düzenli zikzaklarla figürleri *(vezir, kale, şah)* çıkarma veya indirme. 85, 218, 252 no'lu etütlere bkz.

Hatsal Figürler:

Vezir, kale ve fil.

Fazla Figür:

Taraflardan birinin fazla bir figüre sahip olmasıdır.

Tuzak:

Rakibi onun için karlı gibi görünen hamle yapmaya sevk etme teşebbüsü, aslında yanlış hamle tabii ki.

Manevra:

Taraflardan birisinin somut bir amaca ulaşması için figürlerle bir veya birkaç hamle yapması.

Reti Manevrası *(metodu, fikri)*:

Sonucunda iki veya daha fazla amaç arasında seçme olanağı çıkan şahın manevrası. V. Kısıma bkz.

Materyal:

Parti süresince tahta üzerindeki piyon ve figürler.

Materyal Avantaj:

Güçte avantaja sahip olma *(figür veya piyon)*.

Üçgen Kuralı:

Hamle dezavantajı durumu yaratma amacıyla ilk pozisyonu değiştirmeden hamleyi rakibe verme usulü. Metot, figürlerin *(şah, kaleler, filler, vezir)* üç kare boyunca manevra yapmasından oluşur. Hâlbuki rakip sadece iki kare-

de manevra yapabilmektedir. 79, 83, 100,103, 304 no'lu etütlere bkz.

Minyatür:

7'den fazla olmayan figür sayısı ile etüt.

Alanı Mayınlama:

Figürlerin hareketleri belirli bir düzendeki karelerde geçmek zorundadır. Başka karelerdeki *(mayınlama)* oyun rakibin karşı oyun gerçekleştirmesine izin verir. Örneğin 179 no'lu etüde bkz.

Etüdün Başlangıç Pozisyonu: İlk hamleden itibaren etütteki figür konumudur.

Sığınak *(pat yuvası)*:

Pat yapmak için şahın saklandığı kare.

Yansılama *(oppozisyon)*:

Karenin uygun özel bir durumudur. Şahlar arasında tek sayıda kare olduğunda, dikey, yatay veya diyagonaldeki şahların karşı karşıya bulunması durumudur.

Yakın yansılama durumunda *(oppozisyon)* şahlar arasında bir kare vardır, uzak yansılamada ise üç veya beş kare vardır. Bazen at yansılama terimi kullanılmaktadır. Bu zamanda da şahlar at hamlesi mesafede bulunurlar.

Açık Hat:

Hat ki orada her iki tarafın da piyonları bulunmamaktadır.

Yanıt Şah Çekme *(çapraz şah çekme)*:

Rakibin şah çekmesine karşılık yanıt şah çekme durumudur. İnisiyatifi elde etmek için kullanılan taktik bir yöntemdir. 125, 174, 178, 253 no'lu etütlere bkz.

Omuzla İteklemek:

Önemli bir noktaya rakibin şahının çıkmasına izin vermemek için rakip şahın yolunun üzerine kendi şahını yerleştirmektir. Bir oyunsonu yöntemidir. Tempo kazanma ve bloke etme metotlarından birisidir. 1, 4, 5, 41, 48 no'lu etütlere bkz.

Figürleri Pasifleştirme:

Taktik bir yöntemdir. Figürün mücadeleye aktif bir şekilde katılamayacağı bir kareye iteklemedir. Eğer konuşma şahı pasifleştirme hakkında oluyorsa, o zaman belirtilenin dışında şah sürüklendikten sonra bir tehlikeye maruz kalabilir *(mat tehdidi, hat darbesi vs.)*. 3, 6, 35, 39, 42, 44, 47, 50, 53, 96, 101, 281, 300 no'lu etütlere bkz.

Hamle Devri:

Özellikle hamle dezavantajı durumu *(zugsvang)* yaratmak için kullanılan taktik bir yöntemdir. *(Aynı şekilde "üçgen metoduna" bakınız)*. Amaç hamle sırası rakipte olduğu zaman tam o pozisyonu yaratmaktır.

Kapatma:

Taktik bir yöntemdir. Uzun menzilli figürlerin *(kendi veya rakibin)* eylem hattına kendi figürlerini yerleştirmektir. Eğer bu esnada diğer tarafın figürlerinin hareketliliği sınırlanıyorsa *(veya diğer tarafın figürlerinin etkileşimi bozuluyorsa)*, o zaman kapatma, bloke etmenin özel bir durumudur.

Etüt Üzerinde Çalışma *(düzeltme, düzenleme)*:

Yayınlanmış bir etüdün çözülememe veya ikincil çözümünü çıkarma, onun formunu iyileştirme, içeriğini zen-

ginleştirme işlemlerinin yazarın bizzat kendisi veya diğer satranç kompozitörleri tarafından yerine getirilmesidir.

Hamle Sırasını Değiştirme:

Gösterilen varyantta hamle sırasının değiştirilmesi.

Piyon Yarması:

Bir veya birkaç piyon fedası yardımıyla geçer piyon oluşturma.

Kötü Fil:

Kendi bloke piyonlarına yaslanan sınırlı eylem yeteneğine sahip fildir. 26. ve 40 no'lu etütlere bkz.

İkincil Çözüm:

Etüdün yazarından farklı önerilen çözüm yöntemi.

Pozisyonel Beraberlik:

Zayıf tarafın rakibin konumundaki pozisyonel zayıflıktan dolayı hamle tekrarı ile beraberliği elde ettiği veya güçlü tarafın kendi avantajını *(örneğin kale kurma, kovalama ve bloke etme)* gerçekleştiremedikleri bir pozisyondur.

Uygun Kare:

Rakibi hamle dezavantajı durumuna götüren ele geçirilmiş kare.

Yansılama *(oppozisyon)* Kuralı:

Eğer şahlar aynı hatta bulunursa ve aralarındaki kare sayısı tekse *(1, 3, 5 gibi)* o zaman partnerlerden karşılaşmaya son gelen yansılama durumunu elde eder. Yansılama durumuna sahip olan pozisyonel avantaj elde eder.

Takip Etme, Kovalama:

Rakibin piyon ve figürlerine karşı aralıksız saldırı yapma. Örneğin sürekli şah çekme, aralıksız şaha karşı saldırı, kovalamanın özel bir durumudur.

Yaklaşma *(cezp etme)*:

Yaklaşma fedasına bkz.

Bağlama:

Taraflardan birinin figürlerle kendi pozisyonel zayıflığını *(figür, daha değerli figürü veya başka bir kareyi savunmak zorunda olduğu için hat veya kareyi terk edemez)* sürekli olarak savunmak zorunda kaldığı bir durumdur.

Tarrasch Prensibi:

Kale oyunsonunda kale gerek kendisinin gerekse de rakibinin geçer piyonunun arkasında durmalıdır. Satrançta genelde olduğu gibi bu kuralın istisnaları vardır.

Ara Hamle:

İleride kendi planını yerine getirme imkânını koruyan fakat ya rakibin planını bozan, onun figürlerinin durumunu kötüleştiren ya da kemdi figürlerinin iyileştiren hamledir.

Ara Şah Çekme:

Şah çekme, kendi figürlerinin pozisyonunu iyileştirme veya rakip figürlerin pozisyonunu kötüleştirme amacıyla tempo kazanmaya izin verir. Sıkça kendi figürlerini gerekli noktaya nakletmek veya rakibin figürlerini yararlı olmayan bir duruma zorlamak için kullanılmaktadır.

Yarma:

Rakibin savunmasını bozmak için birkaç piyon ve figürün fedasını kendinde bulunduran bir taktik metottur.

Zirve:

Fransızca pointe kelimesinden zirve anlamına gelen bir sözcüktür. Kombinasyon veya manevradaki en zor *(ince veya gizli)* hamledir. Bu terim Rusya'nın önde gelen satranç kompozitörlerinden Leonid Kubbel (1942 – 1991) tarafından önerilmiştir.

Pattan Kurtarma:

Pat konumunda bulunan şahın hamle yapmasına izin vermeyle ilgili taktik bir metottur.

Açmaz:

Aynı hat üzerinde bulunan rakibin figürünün hareket kabiliyetini sınırlayan hat figürünün yaratmış olduğu pozisyondur ki açmaza almış figüre karşılık ya daha kıymetli olan bir figür *(göreceli açmaz)* ya da şah *(mutlak açmaz)* açmaz altında bulunmaktadır.

Açmaza Alma:

Açmaz yardımıyla figür eylemini sınırlama yöntemidir.

Kaygan Çatal:

Taktik bir yöntemdir. Siyahlar at çatalından kendilerini kurtararak kendi figürünün yerini değiştirir, beyazlar herhangi bir şekilde ikinci figürü de yerinden kımıldamak zorunda bırakır, ondan sonra da at başka bir kareden ikinci bir darbeyi vurur.

Zayıf Dönüşüm:

Piyonun kale, fil veya ata dönüşümü. 43, 48, 77, 131, 167, 178, 239, 293, 295 no'lu etütlere bkz.

Zayıf Pozisyon:

Yaygın anlayış rakibin zayıf bir noktaya saldırı veya saldırma tehdidinden dolayı savunması gereken kare *(bu karedeki figür veya piyon)* anlamına geliyor.

Mat tehdidi yapılan kare; kendini savunamayan saldırılan piyon veya figür. İleri gitmesine izin verilmemesi gereken geçer piyon; bloke olmuş rakip figürlerin serbestliğe vs. erişmemeleri için sürekli olarak mücadele altında tutulması gereken kare zayıflık örneklerindendir. Rakip figürü kendi zayıflığının savunmasına bağlamak rakibin figürünün eylem yeteneğini azaltmak için en etkili bir yöntemdir.

Boğmaca Mat:

Şahın geri çekilebilmesi için gereken bütün kareleri kendi piyon ve figürlerinin aldığı bir mat finalidir.

Satranç Stratejisi:

Satranç partisini yöneten yöntem ve prensiplerdir. Stratejinin unsurlarını şunlar oluşturmaktadır: yerleştirme *(ayrıca onların herhangi bir alana yoğunlaşmaları, onların iletişimi, kendi şahlarını savunma ve diğerininkini zayıflatma)*, onlar üzerinde kontrole ve alana sahip olma *(örneğin tahtanın merkezinde veya rakip şahın bölgesinde)*, kendi iyi ve rakibinin kötü figürlerini yaratmak, açık hat ve rakibinin zayıf karelerini oluşturmak ve ele geçirmek, kendi piyonlarının gelecek vaat eden konumu ve rakibininkileri kötüleştirme, rakibin stratejik planına karşı, karşı harekât *(örneğin güçlerin aktarımı, saldırının önüne geçme yöntemleriyle)*. Stratejik unsurların toplamı pozisyon değerlendirmesi yapmaya ve oyun planı seçimine izin verir. Strateji taktik bir operasyon için *(darbe ve kombinasyon)*, temel yaratır *(pozisyonel avantaj)*.

Satranç Taktiği:

Ayrı satranç operasyonları, rakip figürlerin direkt kontağa girdiği veya girebildiği, birbirlerine saldırıp veya tehdit yarattıkları pozisyonlara özgü yapılacak yöntem ve tekniklerin toplamıdır.

Taktik operasyon taktik bir darbe ve kombinasyonu içerir.

Taktik Darbe:

Aktif hamle, saldırı veya tehdit, fedasız veya görünen fedayla rakibin pozisyon noksanlarını kullanmadır.

Tempo:

Tek bir hamle; satrançtaki zaman birimidir.

Kesişme Noktası:

Figürlerin eylem hatlarının kesiştiği karedir.

Üçgen:

Üçgen Metoduna bkz.

Aktif Figür:

Sadece savunma fonksiyonu ile bağlantılı olmayan, manevra serbestîsine sahip, rakibin şah, diğer figür ve piyonlarına karşı tehdit yaratabilen veya onun karşı oyununu *(bloke etme, saldırı ve kovalamaya katılan vs.)* sınırlayan figürleri aktif olarak isimlendireceğiz.

Pasif Figür:

Aktif figürlerin faydalı niteliklerinden yoksun ve en iyi durumda sadece savunma işini yerine getirebilen figürdür.

Odaklanmış Kare:

1. Kendi zayıf noktasını kontrol eden *(savunan)*, üzerinde figür bulunan karedir. Eğer hamle dezavantajı durumu *(zugsvang)*, bloke etme, kapatma vs. sonucunda figür kendi zayıf noktalarından birisi üzerinde kontrolü kaybederse bu durum derhal rakip tarafından kullanılır. 84 no'lu etüde bkz.

2. Her birinin kendi hattında belirli bir zayıflığı koruduğu bir tarafa ait iki figürün eylem hattının kesişim noktasındaki karedir. Rakip tarafından öyle bir kareye kendi figürlerini yerleştirmek *(odak noktasını kapatmak)* savunmada düzensizliğe götürür ve zayıf noktalardan birisi üzerinde kontrolü kaybettirir. 130, 145 no'lu etütlere bkz.

Etüt:

Fransızca *etude* kelimesinden gelmektedir. İnceleme ve araştırma anlamına gelmektedir. Satranç etüdü, satranç oyununun kurallarına göre partide olası tek bir düzen içerisinde beraberliği veya kazancı elde etmek için bünyesinde orijinal bir fikir bulunduran yazar tarafından düzenlenmiş bir konumdur.

Fianketto Fil:

Açılışta filin b2, g2, b7 ve g7 karelerinden birisinde bulunması durumudur.

İÇİNDEKİLER

I. KISIM - BLOKE ETME, EYLEMİ SINIRLAMA, PİYON ve FİGÜR İŞBİRLİĞİNİ İHLAL ETME

A. ŞAH 1
- Bloke Etme Yoluyla Şahı Oyundışı Bırakma 1
- Sondan Bir Önceki Hatta İki Kaleyle Bloke Etme 1
- Şahı Yansılama *(Oppozisyon)* Metoduyla Bloke Etme 2
- Omuzla İtekleme 3
- Önemli Materyali Bloke Etme 3
- Batarya Darbesinden Sonra Kaleyle Bloke Etme 4
- Filin b8 Karesinde Fedası, veya Roktan Yoksun Bırakma - 1 4
- Filin h7 ve g8 Karelerinde Fedası veya Roktan Yoksun Bırakma - 2 5
- Piyonsuz ve Vezirlerin Varlığında Şahın Bloke Edilmesi, Palerio ve Polli Pozisyonları, Averbakh Kuralı 6
- Köşedeki Şahı, Şah ve Piyonla Bloke Etme 8

B. VEZİR 10
- Tutukluluk Altında Vezir 10
- Veziri Şah ve Piyonlarla Bloke Etme 10
- Şah ve At, Veziri Bloke Ediyor veya Liburkin Büyüsü 10
- Kenar Dikeyde Veziri Bloke Etme 11
- Uzakta ve Bloke Olmuş Kötü Vezir 12

C. KALE 13
- Özgürlük, Tatlı Bir Sözcük! Bloke Etme ve Kaleleri Avlama 13
- Kenar Hatta Kale ve Şahı Bloke Etme 14
- Dönüşüm Noktasından Kaleyi Yerinden Etme 14
- Dört Kaleli Oyunsonunda Rakip Kaleler Nasıl Hareketten Yoksun Bırakılır 15
- Tarrasch Prensibine Aykırı Olarak Bloke Etme 15
- Kaleleri Oyun Dışı Bırakma 16
- Fille Kaleyi Bloke Etme 16
- Rok Yapmamış Şahtan Dolayı Bağlantısız Kaleler 17
- Bağlantılı Kalelerin Savunma Olarak Yaptığı Pat Fedası 17

Ç. FİL 18
- Şah ile Fili Bloke Etme 18
- At Kendi Hayatı Pahasına Fili Bloke Eder 19
- Çatal Tehdidi Yoluyla At Blokesi 19

- At Blokesiyle Şahın Fili Avlaması 20
- Fili Sınırlamak için Değerli Bir Feda 20
- Bağlantılı Piyonlarla Fili Sınırlama 21
D. AT 22
- Şah ve At Köşede Bloke Olmuş Durumda 22
- Şah ve At, Atı Avlar 23
- Fil Atı Bloke Ediyor....23
E. PİYON....24
- Piyon ve Şahın Aynı Anda Şahı Bloke Etmesi.... 24
- Geçer Piyonu Bloke Etmek için Kale Fedası....24
- Piyonları Bloke Etme Bazen Vezir için Bile Ayıp Değildir....25
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz *(37 - 70)* 26

II. KISIM - ZUGSVANG - HAMLE YAPMA DEZAVANTAJI DURUMU

- Hamle Yapma Dezavantajına Sürüklemek *(Zugsvang)* İçin Şahı Hareketten Yoksun Bırakma 33
- Karşılıklı Hamle Yapma Dezavantajı Durumu 34
- Şaha karşı İki "İzolatör" veya Carrera Hamle Yapma Dezavantajı Durumu 34
- Kendi Piyonu Şahı Rahatsız Ettiği Zaman 35
- Bloke Eden Piyon ve Şaha Karşı Piyon Çifti....35
- Yedek Hamleler....35
- Hamle Yapma Dezavantajı Durumuna Sokma için Dikkatli Acele Ediniz....36
- Aynı Renk Fillerle Hamle Yapma Dezavantajı Durumu *(Zugsvang)* 37
- Uygun alan, Yansılama *(Oppozisyon)* ve Şah Üçgeni 37
- Zugsvang Durumuna Düşme veya Yakimchika'nın Üçgeni için 60 Hamlelik Yol 41
- Vezirle Hamle Yapma Dezavantajı Durumu ve Vezir Üçgeni 42
- Kale Üçgeni 43
- Dört Kale Oyunsonunda Hamle Yapma Dezavantajı Durumu 44
- Odak Noktasında Hamle Yapma Dezavantajı Durumu 45
- Uygun Kareler - At Yansılaması veya Şahın Hamle Yapma Dezavantajı Merdivenciği 45
- Dönüşüm Sırasında Hamle Yapma Dezavantajı Durumu veya Zoltan'ın Mucize Gösterisi 47
- Kritik Pozisyonda Hamle Yapma Dezavantajı Durumu 49
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz *(88 - 105)* 51

III. KISIM - GÜÇ İŞBİRLİĞİ

- Ortak Hücum veya Dolanma Metodu 56
- Figürlerin Birbirini Savunduğu Zaman 57
- Taktik İşbirliği 57
- Kale ve Atın İşbirliği 58
- At ve Filin İşbirliği 58
- İki Kalenin Taktik İşbirliği 58
- Batarya İşbirliği 59
- Stratejik İşbirliği veya Figürlerin Birbirlerini Tamamlaması 60
- Yedinci Hatta İki Kale Bloke Yapar ve Kazanır 61
- Sondan Bir Önceki Hatta İki Kaleli Strateji *(Vezir ve Kaleye karşı İki Kale)* .62
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz *(116 - 125)* 64

IV. KISIM - HAT
(Açma, Kapatma, Bloke Etme, Örtme)

- Açık Dikeylerveya Atlı Süvarinin Kırmızı Halılı Yolu 67
- Kapalı Diyagonal 67
- Diyagonali Bloke Etme 68
- Diyagonali Kapatma veya At Milisi 69
- Odak Noktasını Kapatma 69
- Hattı Açma-Kapatma veya Hint Bataryası 70
- Vezire Karşı İki Kale 71
- Şah Diyagonali File Kapatmak için Diğer Kaleyi Nasıl Zorlar 72
- Vezirin Gelecekteki İşleri için Yatayları Önceden Açma 73
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz *(135 – 154)* 75

V. KISIM - ŞAHIN İKİ TEHDİDİ

- Reti Metodu veya Diyagonal Boyunca İki Tavşan Peşinde 79
- Şah Rakibin Güç İşbirliğini Bozar ve Çifte Tehdit Yaratır 79
- Hangi Piyon Vezir olur? 80
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz: *(158 - 163)* 81

VI. KISIM - TAKTİK DARBE ve KOMBİNASYON
(Oyalama, Yemleme, Çifte ve Hat Darbesi, Savunma Yapan Figürlere Atak, Açmaz, Kareyi Serbestleştirme ve Bloke Etme)

- Hat Darbesi 83
- Çifte Darbe *(Çatal)* 83
- Saavedra'nın Çifte Darbesi 83
- İki Karede Piyon Dönüşümü Tehdidi 84
- Oyalayıcı Feda 84
- Şah Çekmeyi Önlemek için Veziri Oyalama *(Mitrofanov Fedası)* 84
- Yemleme ve Veziri Yakalama 86
- Fedasız Sürükleme veya Moravetz Paradoksu 86
- Mat Yapmak için Fil Fedasıyla Şahı Bloke Etme 87
- Çifte Şah Çekmenin Müthiş Gücü 87
- Çifte Darbe Altına Çekerek Savunma Yapan Figüre karşı Atak 88
- Malta Haçı 88
- Feda Yardımıyla Diğer Kalenin Şaha Yaklaştırılması 89
- İnisiyatifi Elde Etme *(Yanıt Şah Çekme)* 89
- Mayınlı Alanlar 90
- Şah için Kare veya Subayın Ona Yer Verinesi 91
- Kale ve Şah Köşeye Nasıl Sıkıştırılır veya Votava Blokesi 92
- Kasparyan Blokesi veya Piyon Çatalı Matı 93
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz: *(183 – 226)* 229

VII. KISIM - TEMPO KAZANCI veya KAYBI

- Geçer Piyonun Bloke Edimesi ile Tempo Kazanma 103
- Hattı Kapatarak ve Alanı Serbestleştirerek Tehdit Yaratma 104
- Yeni Doğmuş Figürün Şah Çekimi Altına Şahı Sürüklemek 104
- Dönüşüm Sırasında Fedayla Şahı Uzaklaştırma *(Şahı Pasifleştirme)* 105
- Geçer Piyonun Darbesi Altında Figürü Çekmek için Feda 105
- Saldırıyla Oyalayıcı Feda 106
- Karlı Olmayan Alanlara Figürleri Çekmek için Yapılan Feda ve Tehdit 107
- Şah Çekme Yoluyla Tempo Kazanma 108
- Batarya Yardımıyla Tempo Kazanma 108
- Tempo Kazanmak için Figürleri Almadan Vazgeçme 109
- Kısa Piyon Hamlesi ile Tempo Kaybı 110
- "Kale Piyona karşı" Oyunsonunda Yansılamayı Elde Etmek için Tempo Kaybı 110

- Ara Şah Çekimi ve Zayıf Dönüşüm 111
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz: *(240 – 249)* 113

VIII. KISIM - BATARYA OYUNU

- Vezirle At Batarya 115
- Son Hatta Mat Pususu 115
- Hint Batarya sını Kurma ve İşletme 116
- Batarya Oyunu ile Yanıt Şah Çekimi 117
- Kaleli At Batarya sını Oluşturma ve Yaylım Ateş 117
- Kaleye karşı Pusu 118
- Karşı Batarya Oyunu: Şah Batarya sının İkinci Figürü Kaleye karşı Atak ... 119
- Kale Batarya sına karşı At Çatalı ve Kapı 119
- Diyagonalde Karşı Batarya Oyunu 120
- Dönüşümle Filin Şah Çekme Tehdidi Yaptığı Piyon Batarya sı 120
- Düşmanın İninde Bulunan Şah 121
- Çok Güçlü Şah Batarya sı 122
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz: *(262 – 271)* 124

IX. KISIM - ŞAHA KARŞI ATAK

- Vezir 130
- Kale 130
- Fil 131
- At 132
- Bağlantılı Piyonlar 132
- Piyon Nasıl Mat Eder 133
- Fil ve At 134
- İki Fil 134
- Piyona karşı İki At 135
- Kale ve Fil 136
- Kale ve Fille Batarya Matı 138
- Kale ve At 138
- Dört Kale 139
- Vezir ve At 140
- Vezir ve Fil 141
- Atak ve Karşıatak veya Atak Sırasında Temponun Değeri 142
- Atak ve Savunma veya Şah, Şaha Atak Yapıyor 143

- Materyal Kaybı Sırasında Şaha karşı Atak Olanağı Arayınız 144
- Atakta Şah ve İki Filin İşbirliği 146
- Aşağıdaki Etütleri Çözünüz: *(291 – 304)* 317

ETÜTLERİN ÇÖZÜMÜ

- Bloke Etme 151
- Zugsvang *(Hamle Yapma Dezavantajı Durumu)* 163
- Figür İşbirliği 173
- Hat 176
- Şahın Çifte Tehdidi 181
- Taktik Darbe ve Kombinasyon 183
- Tempo Kazanma ve Kaybetme 196
- Batarya Oyunu 200
- Şaha karşı Atak 202

ETÜTLERİN YAZAR LİSTESİ

(sayılar etüt numaralarını göstermektedir) 209

I. KISIM

BLOKE ETME

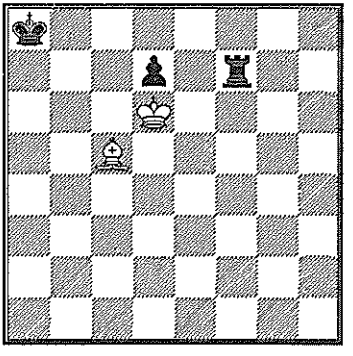
Hareket Yeteneğini Sınırlama, Piyon ve Figür İşbirliğini Bozma

Bloke etme yöntemi satranç oyununun özüne ait bir şeydir. Bloke etme 2 şekilde gerçekleştirilmektedir: 1) Rakip piyon ve figürlerin gidebileceği kareleri kendi piyon ve figürleriyle *(atağı)* kontrol etme yöntemi, 2) Kendi piyon ve figürlerini dikilen rakip güçlerin yolunun üzerine koyarak onları mekanik olarak frenleme yoluyla. Örneğin, Şah ve Vezirin, Şaha karşı oyunsonunda mat etme metodu, şahın bloke edilmesinden ibarettir: onun elinden gidebileceği kareleri almak ve onu zorunlu olarak tahtanın kenarına doğru itmek. Hatta satranç partisinde 1. e2-e4, birinci hamlesinin e4 merkez karesini işgal etme ve diyagonalleri vezir ve fil için açmanın dışında bir tane daha önemli amacı vardır: d5 ve f5 karelerini *(özellikle d5 merkez karesi önemlidir, beyazlar bu kareye düşman piyadesinin çıkmasına izin veremez)* bloke etmek *(kontrol altına almak)*. Böylece satranç partisinin bütün evreleri için bloke etme bir karakterikstiktir ve rakibin figür konumunu kötüleştirmenin asıl yöntemi olmaktadır: alan ve eylemi sınırlama, işbirliğini bozma, hattı kapama, örtme ve kareyi zorla almak, figür bağlantısını kesmek vs. Bu kısımda bütün satranç figürlerinin başta şahın, bloke etme örnekleri incelenmektedir.

ŞAH

Bloke Etme Yoluyla Şahı Oyundışı Bırakma

1. **A. Akerblom,** 1941



Siyahlar materyal bakımdan büyük bir avantaja sahip ve eğer siyah şah c8 karesinde bulunmuş olsaydı beyazların direnci faydasız olurdu. Fakat şimdi beyazlar ilk hamleyle siyah şahı köşede bloke ediyor *(onun elinden bütün hamleleri alıyor)*. Kale ve piyon şah ve fille baş edemiyor.

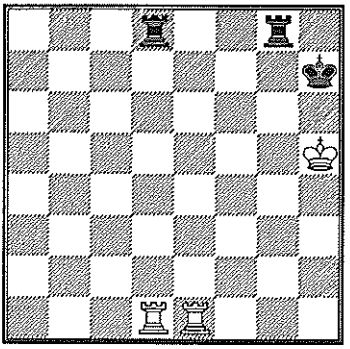
1. ♔c7!! ♖h7 2. ♗f2 ♖f7 3. ♗c5 ♖h7 4. ♗f2 ♖g7 5. ♗c5.

Berabere. Siyah şah oyun dışı bırakıldığı için piyon ilerlemesi onun ölümüne neden olur.

Bu tür bir şahı bloke etme yöntemi, satranç pratiklerinde oldukça sıkça sadece savunma için değil aynı zamanda şaha atak için de kullanılmaktadır.

Sondan Bir Önceki Hattı Kale ile Bloke Etme

2. **A. Rink,** 1906

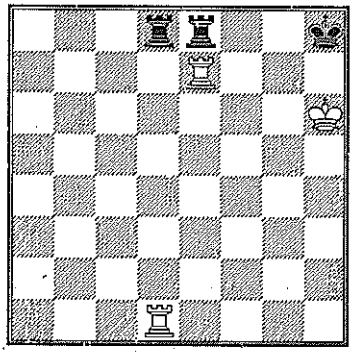


Kalenin d8 karesinde tehdit altında bulunması gerçeğini kullanarak, beyazlar aniden 2 kaleyle yedinci yataya girer ve rakip şahı sekizinci yatayda bloke eder.

1. ♖e7+! ♔h8

Şimdi blokeyi güçlendirmek ve bir hamlede h7 karesinden mat tehdidi yapmak için şahı mutlaka ileri doğru süreriz. Satrançta acemilere bir öğüt: Saldır! Tehdit yarat! Rakip savunma yapmak zorunda kalacaktır. Bu demektir ki o atak yapamayacak, bu da sizin büyük bir başarınız olacaktır.

2. ♔h6! ♖ge8 (D)



3. ♖dd7

Üç beyaz figür üç siyah figürü tahtanın kenarında tamamen bloke etmiş bir durumda.

3. ... ♔g8

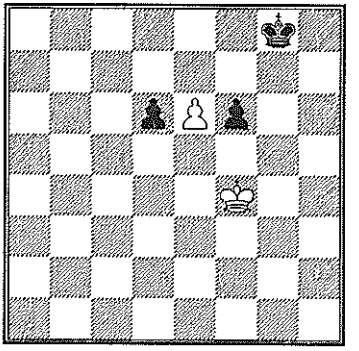
Mat kaçınılmaz.

4. ♖g7+ ♔h8 5. ♖h7+ ♔g8 6. ♖dg7+ ♔f8 7. ♖h8#

Bu etüdün yazarı A. Rink ve büyük usta A. Nimzowitsch'in "Benim Sistemim" isimli eserinde öğretmiş olduğu bu metodu donanımımıza dâhil edelim: Kale ile *(iki kale ile daha iyi)* sondan bir önceki hatta ne yapıp edip giriniz.

Şalu Yansılama (Oppozisyon) Metoduyla Bloke Etme

3. **R. Skuya,** 1950



Siyahlar fazla figüre sahip ve kolayca zaferi elde etmeleri gerektiği gibi görünüyor.

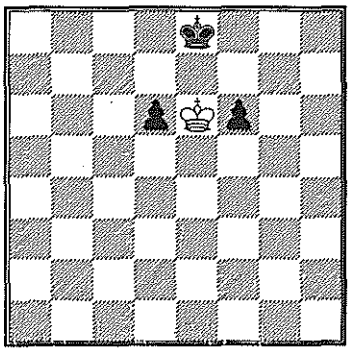
1. ♔f5 ♔g7 2. e7 ♔f7 3. e8♕+!

Sadece son piyonu vererek ve siyah şahı tahtanın bir tarafına kenara iterek parti kurtarılabilirdi. Rakip şahı pasifize etmek takibinde onu bloke etmek için geçer piyonu feda etme fikriyle daha defalarca bu kitapta karşı karşıya geleceğiz.

3. ... ♔:e8 4. ♔e6!! (D)

Siyah şah son hatta bloke olmuş bir durumdadır. Beyaz şah yansılama durumunu *(oppozisyon)* elde etmiş ve

siyahları yararlı bir hamle yapmaktan alıkoymuştur. Bloke olduğu için siyah şah kazanmaz.



Bu hayret pozisyonda hamle sırası şimdi siyahlarda olduğu için beyazlar oyunu sadece berabere yapabiliyor. Hamle sırası kendinde olduğunda şahın yerini sağa ya da sola değiştirmesi gerekeceğinden siyah şah bloke durumdan çıkmak zorunda olacaktı. O zaman siyah şah çevirme manevrası ile hayatta kalan piyonu vezire dönüştürürdü. Bu pozisyon karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumudur *(zugsvang)*: hamle sırası siyahlarda olduğunda oyun berabere, beyazlarda olduğunda da siyahlar kazanır.

4. ... ♔d8

Veya 4. ... f5 5. ♔:f5 ♔d7 6. ♔e4 ♔c6 7. ♔d4=.

5. ♔:d6!

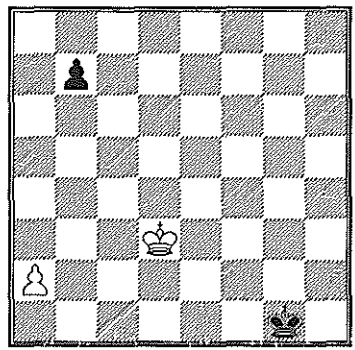
Bloke devam ediyor.

5. ... ♔e8 6. ♔e6.

Bu etüt, güçlü bloke etme yönteminin dışında, şahların bir kare mesafede karşı karşıya bulunmaları durumunda *(yakın yansılama durumunda)* başka bir önemli satranç kuralını bize öğretir: **eğer karşılığında kendi figürlerinizin durumunu iyileştiriyor, rakibinizin figürlerinin durumunu kötüleştiriyorsanız piyon fedasından korkmayınız.**

Omuzla İtekleme

4. **I. Marovetz,** 1947



Doğrudan b7 piyonuna karşı oyun kazandırmaz: 1. ♔c4? ♔f2 2. ♔b5 ♔e3 3. ♔b6 ♔d4 4. ♔:b7 ♔c5=. 1. a4? ♔f2, devamı da siyah şah beyaz piyona başarılı bir şekilde arkadan saldırdığı için kötüdür.

Siyah şahı bloke etmek için *(satranççılar ona "omuzla iteklemek" der)* başlangıçta doğru oynamak, daha sonra kendi piyonunu a4 veya a5 karesine ilerletmek ve sadece ondan sonra b7 piyonunun peşine düşmek gerekir.

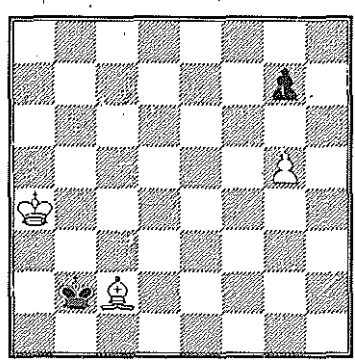
1. ♔e2!! ♔g2 2. a4 ♔g3 3. ♔e3 ♔g2

Veya 3. ... ♔g4 4. ♔e4.

4. ♔d4+−.

Önemli Materyali Bloke Etme

5. **A. Veninк,** 1920



İlk bakışta beyazların fazla figürü ve kenarda olmayan piyonu kolay bir zafer getirecekmiş gibi görünüyor. Fakat, siyah şah g5 piyonuna saldırırsa, o zaman onu g6 noktasına sürmek uygun olur. O zaman da siyah şahın pozisyonel beraberliği elde etmesi için f8 karesine geçmesi yeterli olacaktır. Oradan kovulamaz. Şimdi varyantları hesaplayalım:

a)1. ♗b3 ♔c3 2. g6 *(2. ♔b5 ♔d4 3. ♔c6 ♔e5 4. g6 ♔f6 5. ♗f7 ♔e7)* 2. ... ♔d4 3. ♔b4 ♔e5 4. ♔c5 ♔f6 5. ♗f7 ♔e7 6. ♔d5 ♔f8=.

b) 1. ♗h7 ♔c3 2. ♔b5 ♔d4 3. ♔c6 ♔e5 4. g6 *(4. ♔d7 g6!)* 4. ... ♔e6=;

c) 1. ♔b4 ♔:c2 2. ♔c4 ♔d2 3. ♔d4 ♔e2 4. ♔e4 ♔f2 5. ♔f4 ♔g2 6. ♔g4 g6.

Siyahlar yansılama *(oppozisyon)* durumunu elde etti ve şimdi beyazların beraberliği dikkate alması gerekir.

Şu devam yolu beklenmedik bir şekilde kazanır.

1. ♗b1!!

Siyah şahı birinci hatta iteklemek için fil fedası ve takibinde onu bloke etme!

1. ... ♔:b1 2. ♔b3! ♔c1 3. ♔c3 ♔d1 4. ♔d3 ♔e1 5. ♔e3 ♔f1 6. ♔f3 ♔g1 7. ♔g3 g6 8. ♔f4

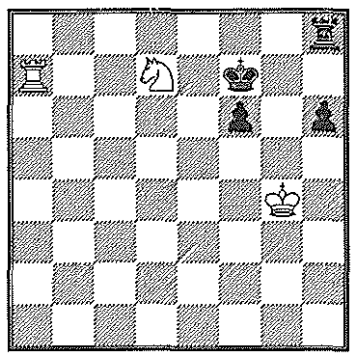
Veya 7. ... ♔h1 8. g6, ile zafer.

Bloke etmek için piyon veya figür bile feda edilebilir!

Batarya Darbesinden Sonra Kaleyle Bloke Etme

Siyahların durumu kötü gibi görünmüyor. Şah ileri doğru g6 ve e6 karelerine gitmeye hazırlanıyor; kale açık hatta sahip olmasa da, merkeze doğru yerini değiştirmeyi, örneğin d8 karesine, tasarlıyor. Fakat bu genel akıl yürütmeleri göz önünde bulundurmaya gerek yok. Şimdi hamle sırası beyazların ve şaha karşı batarya artık kuruludur.

6. **A. Gulyayev,** 1926



1. ♘f8+!!

Açık havada gök gürültüsü! Altıncı hat öylesine yakınken, siyah şahı tahtanın kenarına gitmek için zorlama! Gerçekte siyahlar atı kazanıyor ama, biliyoruz ki bloke etme daha önemlidir. Kale blokesinden siyah şah kurtulamaz. Şu önemli fikri aklımızda tutalım: **kale tahtanın kenarında bulunan siyah şahı bırakmayarak yedinci hatta nöbet tutar, beyaz şah ise materyal kazanmak veya mat tehdidi oluşturmak için altıncı hatta gitmeye çabalar.** Siyahların kendi "h" piyonu kalenin çıkışını kapatarak mahvediyor.

1. ... ♔:f8

1. ... ♔e8 2. ♔f5 h5 3. ♔:f6 ♖:f8+ 4. ♔e6+−, devamı daha iyi değildir.

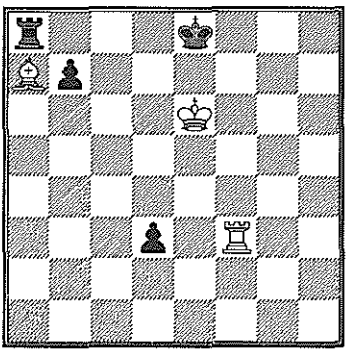
2. ♔f5 h5 3. ♔g6 ♖g8+ 4. ♔:f6 ♔e8 5. ♖a8+

Filin b8 Karesinde Fedası veya Roktan Yoksun Bırakma - 1

Sıkça rakip şahı merkezde bloke etmek için roka karşı tedbirler almak gerekir. Bu hamle çiftini *(yazar roku burada hamle çifti olarak ifade ediyor)* yapmadan menetme meşhur şu çok gü-

zel yöntemle olabilir: **sıkça kale veya fille şah çekme veya bağlantıyı kesme yardımıyla.** Bu amaç için aşağıdaki iki etütte 7. ve 8. hatlarda fil fedası kullanılmaktadır.

7. **I. Moravetz,** 1931



1. ♗b8!!

Tek kazandırıcı hamle. Bloke etme sayesinde beyazlar siyah figürlerin işbirliğini bozuyor. 1. ♗c5, hamlesine karşı yanıt rok hamlesi ile siyahlar kurtulur. 1. ♗b6, hamlesinden sonra beyazlar 1. ... ♖a6, hamlesi ile fili kazanır.

1. ... d2

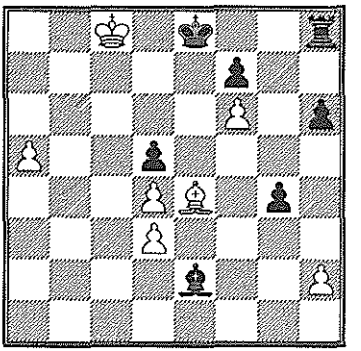
Veya 1. ... ♖a2 2. ♖:d3; 1. ... ♖:b8 2. ♖h3 ♔d8 3. ♔d6

2. ♗d6+−

Filin h7 ve g8 karelerinde Fedası veya Roktan Yoksun Bırakma - 2

Beyaz şah ve f6 piyonu siyah şahı sekizinci hatta bloke ediyor. Fakat siyahların fazla kalesi var ve rok yoluyla oyuna girebilir. Beyazların tek şansı roku engelleme yöntemini bulmak.

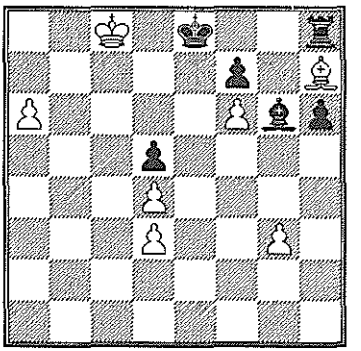
8. **O. Pervakov,** 1996



1. ♗h7!!

Fil feda ediliyor, fakat kale h7 karesine çıkarsa, o zaman uzun bir süre sıkışıp kalacaktır. Bununla rok yapma hakkı da yitirilmiş olacaktır. Bu yüzden siyahlar h7'deki misafiri fille almak istiyor.

1. ... g3 2. hg ♗h5 3. a6 ♗g6



4.♗g8!!

Siyah figürlerin koordinasyonunu bozan ve rok yapmayı yasaklayan bir darbe daha. Siyahlar h7'dekini fille aldıktan sonra yine rok yaptıkları için "a" piyonunu ilerletmeye devam etmek kötü olurdu.

4. ... ♔f8

Beyazların planının birinci kısmı yerine getirilmiştir. Şah hamle yaptığı için şimdi rok yapmak olanaksız. Fakat

siyah şah piyon tarafından bloke edilen bölgeden ayrılmak ve tabi ki 8. hattı kale için serbestleştirmek istiyor. Bu yüzden beyazların sonraki hedefi, h7 deliğini şaha kapatmak.

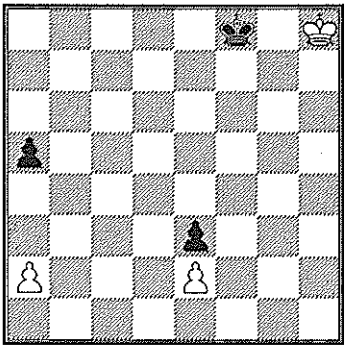
5. ♗h7! ♗:h7 6. a7 ♗f5+ 7. ♔c7!

7. ♔b7? ♔g8 8. a8♕+ ♔h7, devamı durumunda beyaz şah zamansız a8-d5 diyagonalini kapatır ve siyahlar ♗e6 hamlesinden sonra savunma tabyasını oluşturur.

7. ... ♔g8 8. a8♕+ ♔h7 9. ♕:d5+−

Piyonsuz ve Vezirlerin Varlığında Şahın Bloke Edilmesi. Polerio ve Lolli Pozisyonu. Averbakh Kuralı

9. **I. Marovetz,** 1950



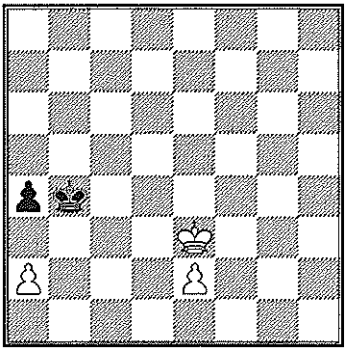
Siyah şah e3 piyonunu savunamaz, buna karşılık a2 piyonunu yer ve kendi geçer piyonunu oluşturur. Peki o zaman kimin piyonu daha çabuk son hatta varır? Hesap gösteriyorki ard arda vezir çıkıyor, önce beyaz sonra siyah. Burada asıl bizi dönüşümden sonraki pozisyon ilgilendiriyor.

1. ♔h7

Şimdi siyahlar iki varyanttan birisini seçebilir.

1) Siyahlar "a" piyonunu ileri sürer ve daha sonra şah ile kısa yoldan a2 karesine gider.

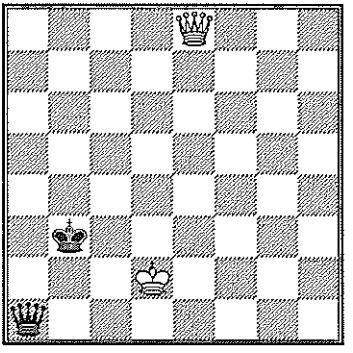
1. ... a4 2. ♔g6 ♔e7 3. ♔f5 ♔d6 4. ♔e4 ♔c5 5. ♔:e3 ♔b4 (D)



6. ♔d2!!

Siyah şahı dönüşüm oluncaya kadar tahtanın kenarına bloke etme fikri burada çalışmamaktadır. Çünkü, siyahlar pat yardımıyla kurtulur. Yapılan hamlenin diğer fikri, beyazların Polerio pozisyonunu oluşturmasıdır ki onunla bütün derecedeki satranççıların tanışması yararlı olacaktır.

6. ... ♔a3 7. e4! ♔:a2 8. e5 a3 9. e6 ♔b3 10. e7 a2 11. e8♕ a1♕ (D)

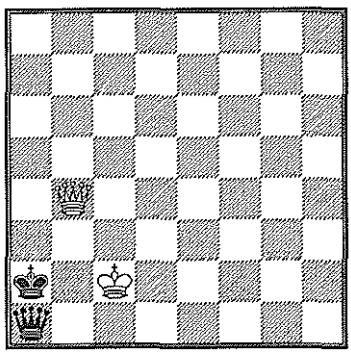


Polerio pozisyonu (1594)

Tahtanın köşesinde duran vezirin başarısız konumu siyahları mahvediyor. Sürekli şah, hat darbesiyle siyah

veziri kazanma tehdidiyle bloke etmeyi birleştirerek beyazlar rakip şahı son hatta iter ve mat eder.

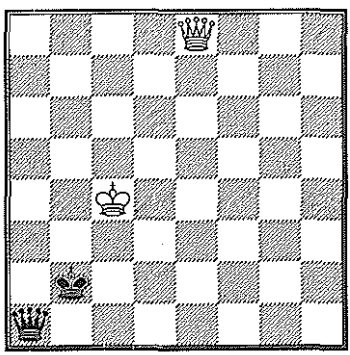
12. ♕b5+ ♔a3 13. ♕a5+ ♔b2 14. ♕b4+ ♔a2 15. ♔c2! (D)



Mat kaçınılmaz

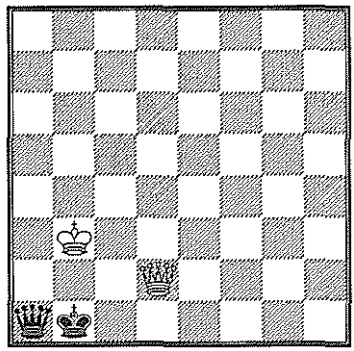
2) Siyahlar piyonu hareket ettirmiyor ve şah ile oynuyor.

1. ... ♔f7 2. ♔h6 ♔f6 3. a4! ♔f5 4. ♔h5 ♔f4 5. ♔h4 ♔f5 6. ♔g3 ♔e4 7. ♔g4 ♔d5 8. ♔f3 ♔d4 9. ♔f4 ♔c4 10. ♔:e3 ♔b4 11. ♔d3 ♔:a4 12. ♔c4! ♔a3 13. e4! a4 14. e5! ♔b2 15. e6 a3 16. e7 a2 17. e8♕ a1♕ (D)



Polli pozisyonu (1763)

Kazanma metodu aynı: Bloke etme. **18. ♕e2+ ♔c1 19. ♕e1+ ♔b2 20. ♕d2+ ♔b1 21. ♔b3+− (D)**



Y. Averbakh *("Vezir Oyunsonu", 1982, sayfa 29).* Bütün benzer pozisyonları araştırdı ve iki kuralı formüle etti.

Birinci Averbakh kuralı! Siyah vezir a1 karesinde beyaz şah d2 karesinde

Siyahların şahı a2, b2 veya b1 karelerinde, beyaz vezirin h2 siyah şahın a2 karesi dışında beyaz vezirin her konumunda siyahlar kaybeder. Siyah şah e3 ve b3 karelerinde olduğu zaman da beyazlar kazanır, fakat sadece beyaz vezirin bir kaç konumu dışında. Böylece, siyah şahın a3 karesinde olması durumunda beyazlar ya "a" hattından ya da c5 karesinden şah çekip çekmeme konusunda acele eder. Şahın b3 karesinde olduğu sırada sadece b5 karesinden şah çekme beyazların bloke etmesine izin verir ve zaferi kazandırır.

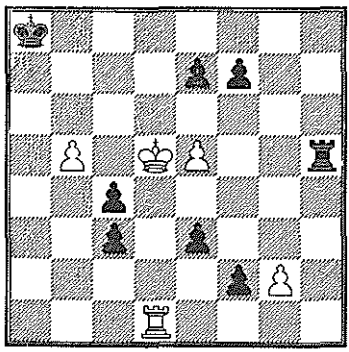
Averbakh'ın ikinci kuralı: Siyah vezir a1, beyaz şah d3 karesinde (veya c4 karesinde simetrik güce sahip)

Siyahların şahı a1-a4-d1-d4 dikdörtgeni içerisinde duruyorsa, sadece beyaz vezirin birkaç durumunda siyahlar kaybeder. Şah b4 karesinde bulunduğu zaman sadece vezirle c6 karesinden şah çekmek zafere götürür. Şah b3'de olduğu zaman ise şah çekme ya "b" dikeyinde ya da c4 ve e6 karelerinden kazandırır.

Şah b1 karesinde, beyazların vezir b1-h7 diyagonalinde bulunduğu zaman başarı elde eder. Şah c1 karesinde olduğunda c hattı ve birinci yataydan, aynı şekilde d2 karesinden şah çekmek kazandırır.

Köşedeki Şalu, Şah ve Piyonla Bloke Etmek

10. **D. Gurgenidze,** 1985



Çağdaş Gürcü kompozitörlerden David Gurgenidze'nin meşhur etütlerinden birisidir. Bloke fikri ile tanışık olan gençler şüphesiz birinci hamleyi bulabilir.

1. ♔c6!

Şimdi siyah şah günün sonuna kadar kendi kaderince a8 karesinde zindanda çilesini çekiyor. Halihazırda üç hamlede mat tehdidi.

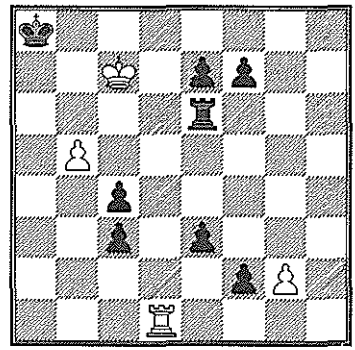
1. ... ♖h6+

1. ... ♖h3? 2. ♔c7, devamı ile "a" hattındaki önlenemez mattan dolayı derhal kaybeder.

2. e6!!

Zor bir hamle. Bu hamlenin ana fikri beşinci hattı açma, daha sonra aydınlanacaktır.

2. ... ♖:e6+ 3. ♔c7 (D)



3. ... ♖a6

Mattan kurtaran tek hamle.

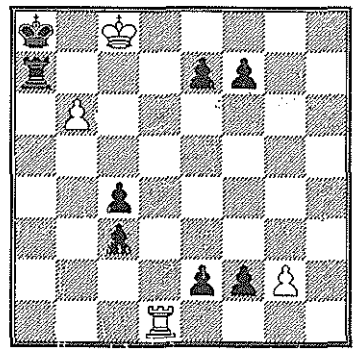
Siyahların o kadar çok vezir adayı var ki kaleyi vermek hiç önemli değil, ayrıca alındığında "a" hattı kapanır ve siyahların problemi ortadan kalkar.

Ama beyazlar kendi planından emin: şahı bloke etmek.

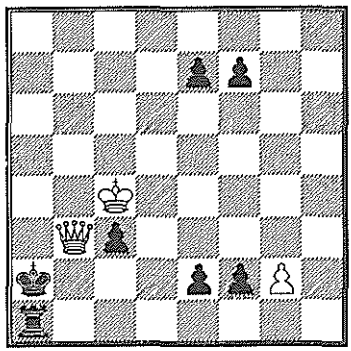
4. b6! ♖a7+ 5. ♔c8

Şimdi siyahların üç olası devam yolu var. Her birini inceleyelim.

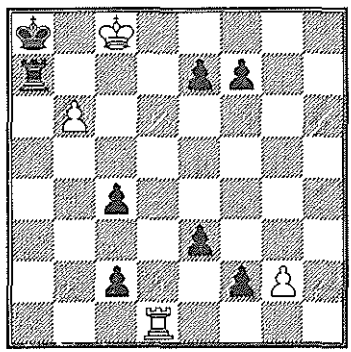
a) 5. ... e2 (D)



6. ♖a1! ♖:a1 7. b7+ ♔a7 8. b8♕+ ♔a6 9. ♔c7 ♔a5 10. ♔c6 ♔a4 11. ♔c5 ♔a3 12. ♔:c4 ♔a2 13. ♕b3# D



b) 5. ... c2 (D)



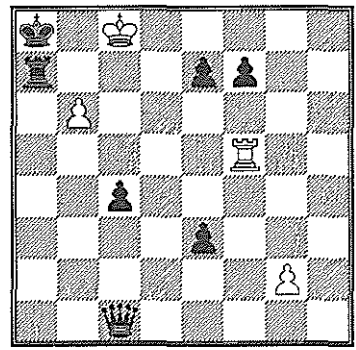
6. ♖d5!!

Şimdi kalenin a1 karesine gelmesi olanaksız. Çünkü beyaz şah siyah vezirin şah çekerek ortaya çıkmasından dolayı on ikinci hamlede c4 piyonunu alamaz.

6. ... f1♕ 7. ♖a5! ♕f5+ 8. ♖:f5

İşte ikinci hamlede beyazların "e" piyonunu vermelerinin nedeni: beşinci hattaki kale f5 karesini kontrol etmek zorundadır!

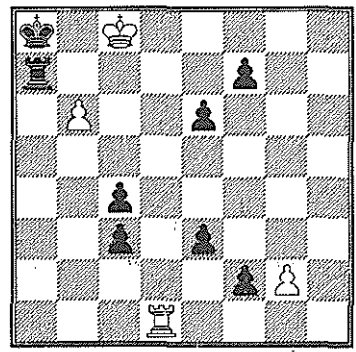
8. ... c1♕ (D)



9. ♖a5 ♕a3 10. b7#;

c) 5. ... e6 (D)

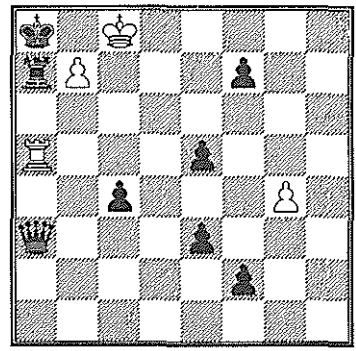
Piyon kalenin elinden d5 karesini alır.



6. ♖b1!!

6. ♖a1? ♖:a1 7. b7+ ♔a7 8. b8♕+ ♔a6 9. ♔c7 ♔a5 10. ♔c6 ♔a4 11. ♔c5 ♔a3, devamı siyahların yararınadır.

6. ... e5 7. g4! c2 8. ♖b5 c1♕ 9. ♖a5 ♕a3 10. b7# (D)

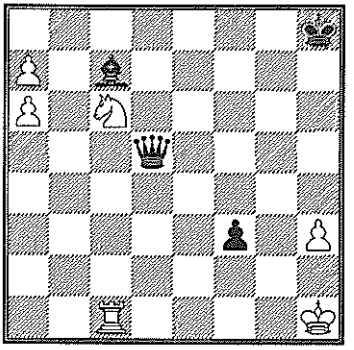


Bloke etmenin zaferi.

Vezir

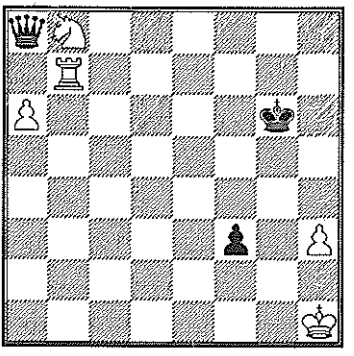
Tutukluluk Altında Vezir

11. **N. Kononov, 1929**



Siyahların mat yapması için sadece bir hamle yapması yeterli: batarya kurulu.

1. a8♕+ ♔h7 2. ♘b8!! ♕:a8 3. ♖:c7+ ♔g6 4. ♖b7 (D)



Herşey değişti. Vezir tutuklandı. Onu eski bir Moskova atasözü ile tasvir edelim. "Üzülme, Kızıl Meydanda gelin-güvey var!"

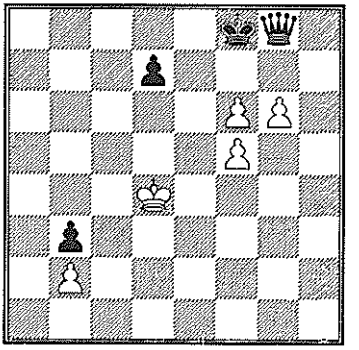
4. ... ♔g5 5. ♔g1 ♔f5 6. ♔f2 ♔f4 7. h4 ♔g4 8. h5 ♔:h5 9. ♔:f3

Ve beyazlar kazanır.

Veziri Şah ve Piyolarla Bloke Etme

Siyah şah ve vezir bloke olmuş durumdadır. Yapacakları her hamle vezir kaybına götürür. Böyle bir pozisyon Hamle yapma dezavantajı metodu *(zugsvang)* ile kazanır: **beklenmedik hamleler yardımıyla hamle sırasını rakibe devretmek gerekir** *(burada o işi şah yerine getiriyor)*.

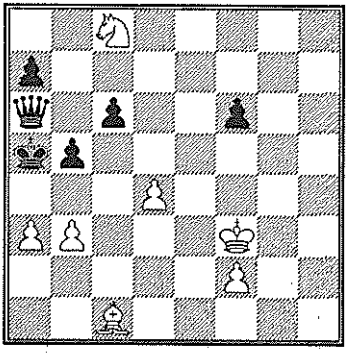
12. M. Klyatskin, 1924, (Oyunonu Etüdü)



1. ♔c5! d6+ 2. ♔d4 d5 3. ♔c5 d4 4. ♔:d4+−

Şah ve At Veziri Bloke Ediyor veya Liburkin Büyüsü

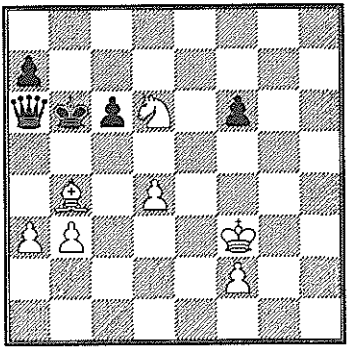
13. M. Liburkin, 1939



Siyahlar materyal bakımından büyük bir avantaja sahip fakat iki süper figürü açıkça sıkışık durumda bulunmaktadır.

1. ♗d2+ b4 2. ♗:b4+ ♔b5 3. ♘d6+ ♔b6 (D)

Siyahların bir problemi yok gibi görünüyor.



4. ♗a5+!!

Siyah figürlerin koordinasyonunu bozan, şah ve veziri bloke eden bir pozisyon yaratan güzel bir feda ki onun sayesinde at tempoyla ideal c4 karesine nakledilir ve oradan a5, b6, d6 ve a3 karelerini kontrol altına tutar.

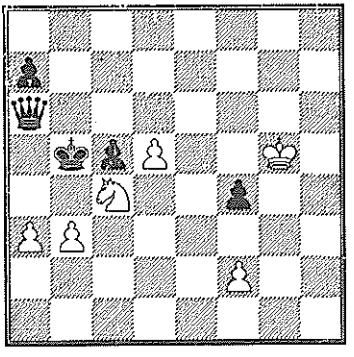
4. ... ♔:a5 5. ♘c4+ ♔b5 6. ♔f4! c5

Veya 6. ... f5 7. ♔g5 f4 8. f3, devamı da aynı.

7. d5 f5 8. ♔g5!

Şah siyah vezirin elinden altıncı hattaki son üç kareyi de aldı. Vezir beyaz figürler tarafından bloke edilmiş durumda.

8. ... f4 (D)



9. f3

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)* ve mecburen veziri verirler.

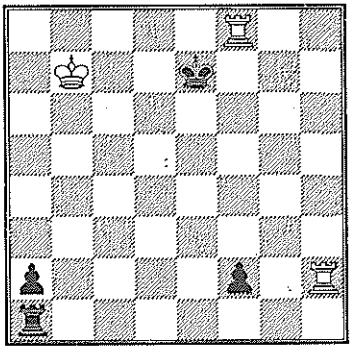
Büyükusta Nun: "Bu etüdü ilk kez gördüğümde yaklaşık 10 yaşındaydım. Onun çözümünden oldukça büyülenmiştim, hatta şimdi aradan 36 yıl geçtiği halde bile onun büyüsü altında bulunuyorum".

Mark Liburkin (1910 - 1953) etüt oluşturma konusunda iki kere SSCB Şampiyonu olan önde gelen bir Rus Etüdistidir. Onun en sevdiği alan minyatürlerdi. Kendi orijinal fikirlerini kristal gibi temiz bir biçimde cisimlendirmişti. Bu kitapta Liburkine ait 5 çok güzel etüt bulunmaktadır.

M. Liburkin'in etütleri Dünya Etüt Kompozisyonları Vakfına altın harflerle geçmiştir. Onun etütlerinin oluşumunun üzerinden onlarca yıl geçmiş olmasına rağmen hala fikirlerinin orijinalliği ve büyük bir ustalıkla onları yapmış olması büyülemeye devam etmektedir.

Kenar Dikeyde Veziri Bloke Etme

14. **Gurgenidze, V. Kalandadze,** 1976



Özellikle kenar dikeyde ve kendi figürleri tarafından sıkıştırılmış veziri bloke etmek için sıkça kale kullanılmaktadır.

Burada vezir a1 karesinde ortaya çıkıyor. Beyazlar için olası savunma metotları:

1) Şahın sürekli takibi,

2) Hat darbesiyle kaleye karşılık veziri kazanma,

3) a2 karesinden kale ile veziri bloke etmek, onu elverişsiz bir pozisyonda sıkıştırma ve şaha saldırma.

1. ♖f7+-!

f2 karesindekini almak kaybettirir: 1. ♖f:f2 ♖b1+ 2. ♔c7 *(2. ♔a8 a1♕+ 3. ♖a2 ♕f6 4. ♖he2+ ♔d8 5. ♖ed2+ ♔c7 6. ♖a7+ ♔c8 7. ♖c2+ ♔d8 8. ♖d2+ ♔e8 9. ♖e2+ ♔f8 10. ♖f2 ♖b8+ 11. ♔:b8 ♕:f2)* 2. ... ♖c1+ 3. ♔b6 a1♕ 4. ♖e2+ ♔d8 5. ♖d2+ ♔c8

1. ... ♔e6

1. ... ♔:f7 2. ♖:f2+ ♔e6 3. ♔a6, durumunda kolay bir beraberlik.

2. ♖f6+ ♔e5

Sadece şimdi, şah geleceğin vezirinin elinden diyagonali aldığı zaman, beyazlar f2 karesindekini vurur. Eğer şah d5 karesine geçseydi, kale h5'den şah çekerek a5'e geçerberaberliği elde ederdi.

3. ♖f:f2! ♖b1+ 4. ♔a8!

4. ♔a6 a1♕+ 5. ♖a2 ♕c3 6. ♖he2+ ♔d6 7. ♖ad2+ ♔c6, devamı kötüdür.

4. ... a1♕+

"Doğan şey güzel değildi, ama mutluydu". Eyvah atasözündeki vezir doğmadı. Manevra serbestisine sahip değil ve kendi şahına yardım edemiyor.

5. ♖a2 ♕d4

Veya 5. ... ♕c3 6. ♖he2+ ♔d6 7. ♖ed2+ ♔e5 8. ♖e2+ ♔f4 9. ♖f2+ ♔e3 10. ♖ae2+, ile beraberlik.

6. ♖ae2+!

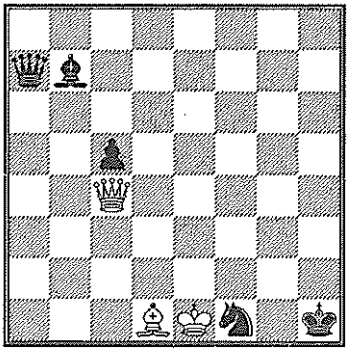
6. ♖he2+? ♔f4 7. ♖f2+ ♔g3 8. ♖g2+ ♔f3, devamı hatalıdır.

6. ... ♔f5 7. ♖ef2+ ♔e6 8. ♖e2+ ♔f5 9. ♖ef2+ ♔g4 10. ♖hg2+

Berabere.

Uzakta ve Bloke Olmuş Kötü Vezir

15. **M. Motoush,** 1979



M. Motoush'un bu etüdü, kötü vezire ait güzel bir örnektir, özellikle tahta üzerine vezirin nasıl yerleştirilmemesi hakkında. Siyah vezirin kendi şahından uzakta olmasından dolayı, beyazlar piyon savunmasından yoksun rakip şaha karşı atak bölgesinde güç bakımından büyük bir avantaja sahip. Üstelik siyah vezir mücadele merkezinden uzakta ve dahası kendi ve diğer figürler tarafından bloke edildiğinden şahının savunmasına hemen gelmesi de kolay değildir: yedinci hat fil, a7-g1 diyagonali de kendi piyonu tarafından bloke edilmiştir. İkinci hatta geçmek ise olanaksızdır. Çünkü beyaz vezir a2 karesini tutuyor. Beyazların planı, şaha karşı atak yapmak. Siyah vezir şimdilik savunmaya katılamadığından, derhal gerçek bir tehdit yaratmak gerekir.

1. ♔f2!!

Şah atağa katılıyor. Şah ile öylesi bir sessiz hamle sadece rakibin uzak veziri durumunda olasıdır. 1. ♕:f1+ ♔h2; veya 1. ♔:f1 ♗a6, devamları zaferi sağlamak için yeterli değil.

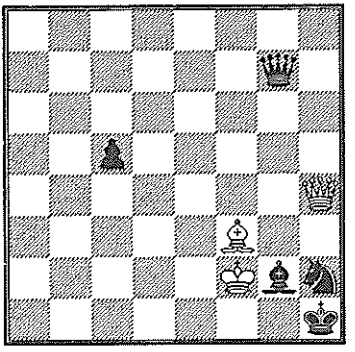
1. ... ♗g2

1. ... ♘h2 2. ♗f3+ ♘:f3 3. ♕c1+ ♔h2 4. ♕h6+ veya, 1. ... ♕a6 2. ♗f3+, devamları daha kötüdür.

2. ♗f3! ♕g7 3. ♕h4+

3. ♕:f1+ ♔h2 4. ♕g1+ ♔h3 5. ♗:g2+ ♔h4 6. ♕h2+ ♔g5, devamı daha zayıf.

3. ... ♘h2 (D)



Siyahlar atı kurtardı ama şahı bloke etti ki o da beyazların güzel bir feda yapmasına izin verir.

4. ♕h8!!

Şimdi bütün a1-h8 diyagonalini kontrol altında tutarak, g2 karesini savunan siyah veziri h8 karesine çekmeye çabalıyor.

4. ... ♕g6 5. ♕h7! ♕g5 6. ♕h6! ♕g8

Vezir maksimum mesafede uzakta bulunmaktadır. Artık siyah şah onu savunmayı başaramaz.

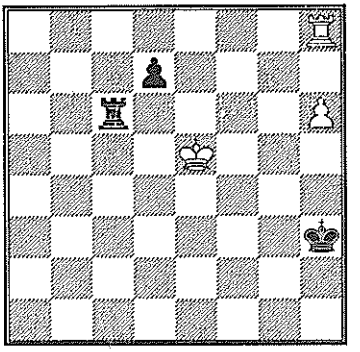
7. ♕c1+ ♘f1 8. ♕:f1+ ♔h2 9. ♕g1+ ♔h3 10. ♗:g2+ ♔h4 11. ♕h2+ ♔g5 12. ♕g3+

Kale

Özgürlük, Tatlı Bir Sözcük! Bloke Etme ve Kaleleri Avlama

Siyah şah uzak ileri sürülmüş h6 piyonundan uzakta kaldı. Bu yüzden beyazlar avantajlıdır.

16. **D. Petrov,** 1927



1. ♔f5 ♔h4 2. h7 ♖h6

Siyahlar tek olası yöntemle, kaleyi geçer piyonun arkasına yerleştirerek, savunma yapıyor. Ama siyah kale "h" hattında sıkışık bir durumda. Çünkü onun manevra yapmasını h4'de bulunan kendi şahı engellemektedir. Beyazlar da güzel bir şekilde bunu kullanıyor.

3. ♖e8!

Kale e7 karesini kontrol ediyor. Beyazlar piyonu dönüştüremez fakat onu feda ederek, siyah kalenin gidebileceği kareyi onun elinden alarak üstünlüğü elde etmek için oynuyor.

3. ... ♖:h7 4. ♔g6,

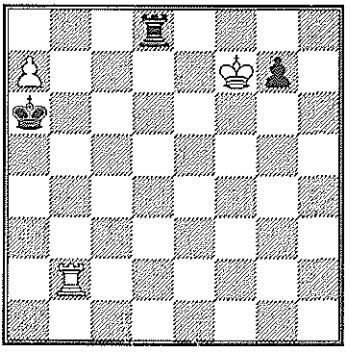
Kale düşer. Kapablanka'nın figür manevrası serbestisini hatırlatmaya gerek yok!

4. ... ♖h5 5. ♖e4+

Kenar Hatta Kale ve Şahı Bloke Etme

Beyaz şah kendi piyonundan uzakta, bu yüzden beraberlik kaçınılmaz gibi görünüyor. Fakat siyah kale sekizinci hattı terk edemiyor ve şah bu kaleyi kovalayarak tempo kazanıyor.

17. **İ. Moravetz,** 1949



1. ♔e7 ♖a8 2. ♔d7! ♖f8

2. ... ♔:a7, veya 2. ... ♖a7 hamlelerine karşı 3. ♔c7; hamlesi kazanır. Ama "f" hattında siyah kaleyi bloke edici bir darbe bekliyor.

3. ♖f2! ♖a8 4. ♔c7 ♖:a7+ 5. ♔c6

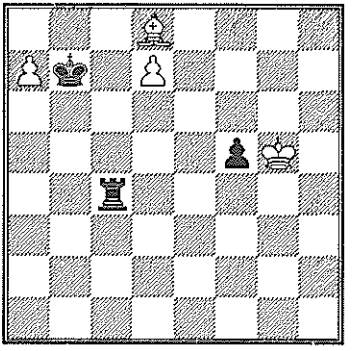
Artık aşına olduğumuz bir fikir: siyahlar ya mat olur ya da kaleyi kaybeder.

5. ... ♔a5 6. ♖a2+

İncelenen bu etüt, ağır figürlü oyunsonunda tahtanın kenarında bulunan çıplak şahın sıkça ağır sonuçlara götürdüğüne tanıklık etmektedir. Öylesi bir şah takibinde mat atağına götüren bloke olma durumuna maruzdur.

Dönüşüm Noktasından Kaleyi Yerinden Etme

18. **L. Prokesh,** 1944

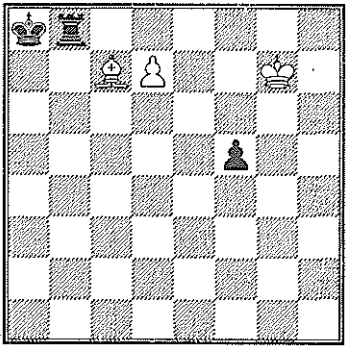


1. a8♕+!!

Geçer piyona ait böylesi fedalar çoğu zaman rakibin şahını pasifize etme amacına sahiptir. Burada kalenin elinden a8 karesini almak için piyon feda edilmektedir *(Beyazların 6. hamlesinden sonraki diyagrama bkz.).*

1. ... ♔:a8 2. ♗b6 ♖g4+ 3. ♔h6! ♖g8 4. ♔h7 ♖f8 5. ♔g7 ♖b8 6. ♗c7 D

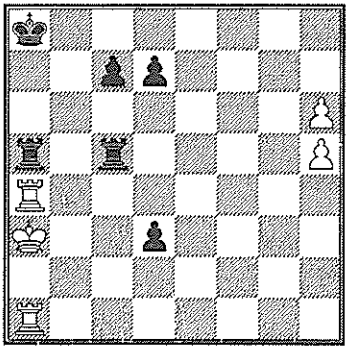
Kale yılgın bir kurt gibi bir müddet için çömelmiş duruyor.



Kale için 8. yatayda yer yok.

Dört Kaleli Oyunsonunda Rakip Kaleler Nasıl Hareketten Yoksun Bırakılır

19. **D. Gurgenidze,** 1995



1. ♔b4!

Bu hamle ile "a" hattındaki siyah şahın konumunu kullanarak *(yani a5 kalesini açmaza alarak ve a4'deki değişim durumunda şah çekerek)* beyaz şah diğer kaleye saldırıncaya dek, a5 kalesini eylemden yoksun bırakıyor. 1. ♖:a5+? ♖:a5+ 2. ♔b2 ♖:a1 3. h7 d2 4. h8♕+ ♔b7, devamı kazandırmaz.

1. ... ♖cb5+ 2. ♔c4

Şah çekilmeye karşı beyaz şah d2 karesine saklanırsa, o zaman a4 karesindeki değişimden sonra kalan siyah kale h piyonunu durdurmakta başarılı olur.

2. ... ♖c5+ 3. ♔d4 ♖d5+ 4. ♔e4 ♖e5+ 5. ♔f4 ♖f5+ 6. ♔g4 ♖g5+ 7. ♔h4 ♖:h5+ 8. ♔g4.

Gelecekte Tarrasch prensibine göre h6 geçer piyonunun arkasına kalesini yerleştirebilsin diye beyaz şahın bu gezintisinin amacı "h" hattında bulunan kendi h5 piyonunu tahtadan kaldırtmak olduğu anlaşılmaktadır. Şimdi ters tarafa yolculuk başladı.

8. ... ♖hg5+ 9. ♔f4 ♖gf5+ 10. ♔e4 ♖fe5+ 11. ♔d4 ♖ed5+ 12. ♔c4 ♖dc5+ 13. ♔b4 ♖cb5+ 14. ♔c3.

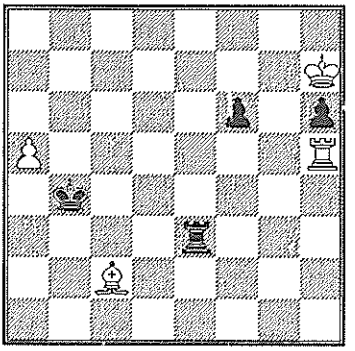
İşte sadece şimdi, tahta üzerinde h5 piyonu olmadığı zaman d2 karesine saklanılabilir.

14. ... ♖c5+ 15. ♔d2 ♖:a4 16. ♖:a4+ ♔b7 17. ♖h4!

Tarrasch Prensibi zafer kazandırır.

Tarrasch Prensibine Aykırı Olarak Bloke Etme

20. **A. Votava,** 1951



Beraberlik için siyahların beyaz piyonu kazanması gerkmektedir. Bunun için o piyona yakın bulunmaktadır, ne de olsa siyah kalenin arkadan ona saldırmasına hiçbir şey engel değil.

1. a6 ♖a3

Siyahlar seviniyor. Fakat onları bir sürpriz beklemektedir.

2. ♗a4!!

İşte dikeyi kapatma hamlesi budur! Kalenin fili vurması olanaksız. Bu hamle şahın onu yemesi için zorlamaktadır. Fakat bu sırada o "a" hattını kendi kalesine kapatmaktadır. Bununla beraber, siyah şah bunun geçici bir zorluk olduğunu düşünüyor. Halihazırda bir hamle sonra "b" dikeyine geri dönmeyi ve sakin bir oyunsonunu ümit etmektedir.

2. ... ♔:a4 3. ♖h3!

Yeni bir beklenmedik olay! beyaz kale aktif bir hale geldi ve diğer kaleyi çekmek için darbe yapıyor.

3. ... ♖a2 4. ♖h2! ♖a1 5. ♖h1! ♖a3 6. ♖b1!

Siyah figürleri bu hamle tamamen oyun dışı bırakmaktadır. Tarrasch Prensibine karşı beyazların bloke etmesi! Bu fikri donanımıza dahil edelim.

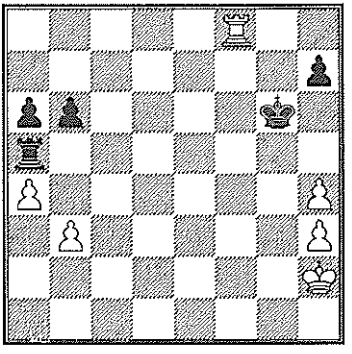
6. ... ♖e3 7. ♖a1+

Beyaz piyon ilerler.

Kaleleri Oyun Dışı Bırakma

Beyazların asıl avantajı fazla "h" piyonu değil, b6 piyonunun zayıflığıdır. Kale ile rakibin zayıf piyonlarına saldır!

21. **J. Hendrik Timman,** 1984



1. ♖b8 b5

Şimdi a5 kalesine bakınız. Onun yapabileceği tek bir hamlesi bile yoktur. Beşinci hat açılmadan bunu derhal kullanmak gerekir.

2. ♖g8+ ♔h5 3. ♖g5+ ♔:h4 4. ♖d5

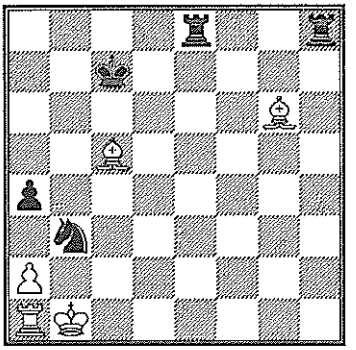
4. ♖c5 h5 5. ♔g2 b4! 6. ♖c4+ ♔g5 7. h4+ ♔f5 8. ♖:b4 ♖d5, devamı kazandırmaz.

4. ... h5 5. ♖d4+! ♔g5 6. h4+ ♔f5 7. ♖d5+ ♔g4 8. ♔g2 ♔:h4 9. ♔f3+−

Hollandalı büyükusta Yan Timman güçlü bir pratik oyuncuydu. Aynı zamanda, özellikle kale oyunsonu alanında, pratik oyuna yakın pek çok etüdün de yaratıcısıdır.

Fille Kaleyi Bloke Etme

22. **V. Pahman,** 1960



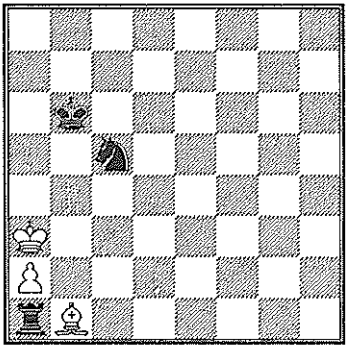
1. ♗b6+!!

İki kale ile şah çekiminden dolayı atı kırmak olanaksız. İlk hamlede e8 kalesini almak aynı şekilde kaybettirir: 1. ♗:e8 ♘:c5 2. ♗g6 ♖h1+ 3. ♔b2 a3+ 4. ♔:a3 ♖:a1 5. ♗b1 ♘a4 6. ♗c2 ♘b6! 7. ♗b1 ♘c4+. Bu yüzden atın elinden b6 karesini almak için beyazlar bu ilk hamle ile siyah şahı b6 karesine çeker.

1. ... ♔:b6 2. ♗:e8 ♘c5

Ve 2. ... ♖h1+ 3. ♔b2 ♘:a1 4. ♗:a4 ♔c5 5. ♗e8 ♔d4 6. ♗g6 ♔e3 7. ♗b1, devamı durumunda beyazlar beraberliği elde eder.

3. ♗g6 ♖h1+ 4. ♔b2 a3+ 5. ♔:a3 ♖:a1 6. ♗b1! (D)

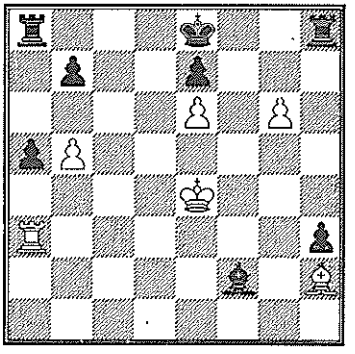


Kaleyi alma tehdidiyle bloke eder.

6. ... ♘a4 7. ♗c2 ♘c5 8. ♗b1
Berabere.

Rok Yapmamış Şahtan Dolayı Bağlantısız Kaleler

23. **L. Katsnelson,** 1980



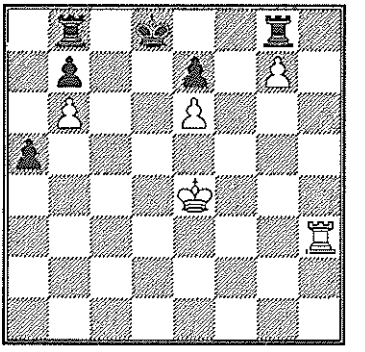
Bağlantısız kaleler *(birbirini savunmayan)* sıkça büyük bir eksiklik olmaktadır. Eğer bu rok yapılmadığı için meydana gelmişse, o zaman şah merkezde atağa uğrayabilir. Fakat sıkça savunmasız yalnız kaleler vezir veya diğer figürler tarafından kovalanarak yenir. Burada da durum aynı.

1. g7 ♖g8 2. ♖:h3 ♗e1 3. ♗b8!

Roka karşı bloke yapma bizim halihazırda bildiğimiz bir metottur. 3. ♗c7 ♗c3 4. ♖:c3 ♖:g7, durumunda siyahlar mattan kurtulmaktadır.

3. ... ♗c3 4. ♖:c3 ♖:b8 5. ♖h3 ♔d8 6. b6+— (D)

Oldukça öğretici bir etüt. Hiçbir satranççı aşağıdaki diyagramda tasvir edilmiş olan pozisyonda bulunmak istemez.

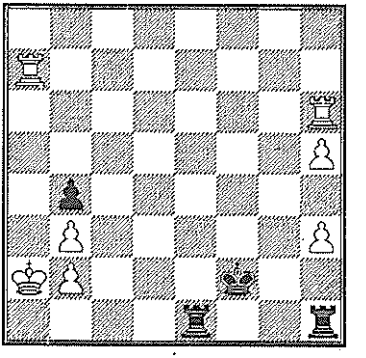


Bağlantısız kaleler tablosu Leonardo Katsnelson tarafından boyanmıştır.

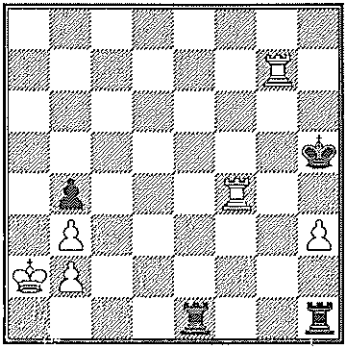
Bağlantılı Kalelerin Savunma İçin Yaptığı Pat Fedası

Beyaz şah "borunun" içindedir. Siyah kaleler bağlantılı ve bir hamlede mat tehdidi yapmaktadırlar.

24. **A. Kakovin,** 1962



1. ♖f6+ ♔g3 2. ♖g7+ ♔h4 3. ♖f4+ ♔:h5 D



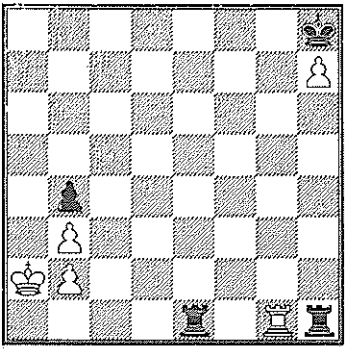
Beyazlar iki kale matından güzel bir pat fedası ile kurtulur.

4. ♖h4+!! ♔:h4 5. ♖g1!!

Bu darbe özel bir bloke etme durumudur. Çünkü, siyah kalelerin işbirliğini bozmaktadır. Şimdi onlar ayrılır ve mat tehdidi yapamazlar. Beyaz kaleyi almak pata götürür.

5. ... ♔h5 6. h4 ♔h6 7. h5 ♔h7 8. h6 ♔h8 9. h7 D

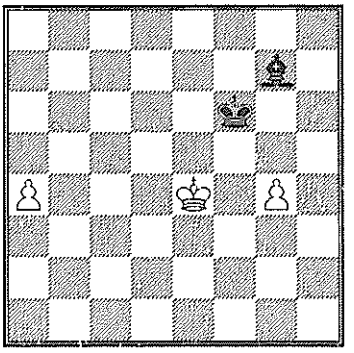
Siyah şahın iyi bir hamlesi olmadığından berabere.



Fil

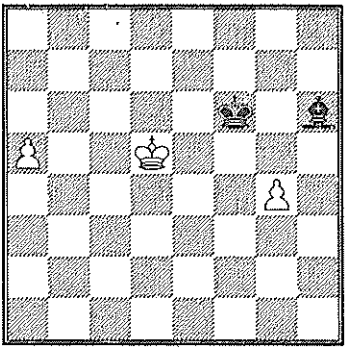
Şah ile Fili Bloke Etme

25. **G. Otten,** 1892



Fil doğru giden bir figürdür. Bu, sıkça darbenin yönünü değiştirme niyetinde olan filin elinden şahın anahtar kareyi almasına olanak verir. Önümüzde bu konu ile ilgili harika bir örnek bulunmaktadır. Durum sağlam gibi görünüyor. Siyah şah "g" geçer piyonunu, fil de "a" geçer piyonunu kontrol altında tutuyor. Fakat çok güzel bir şekilde konuşlanmış beyaz şah *(oyunsonunda şahı merkeze aktarma en etkili mücadele yöntemidir!)* filin blokesini gerçekleştiriyor, onun a7-gl hattına geçmesine izin vermiyor.

1. a5 ♗f8 2. ♔d5 ♗h6 (D)



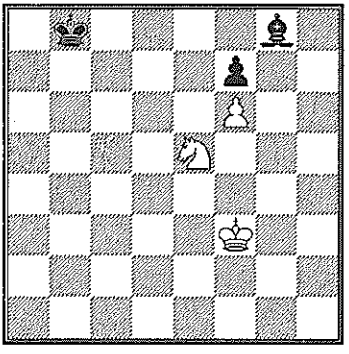
Fil "kurnazlık" yapıyor, pozisyonu tekrarlamak istiyor. Fakat beyazlar taktik bir darbe yardımıyla "g5" karesine fili çekmek için piyon fedası yapıyor, böylece h6-f8 diyagonalinden fili çekerek hareketliliğini daha da kötüleştiriyor.

3. g5+! ♗:g5 4. ♔e4 ♗h4 5. ♔f3

Beyaz şah filin elinden f2 ve e3 karelerini alır. Heyhat siyah şah f6-d8 diyagonalindedir. Bu yüzden piyonun dönüşüm noktasına daha üç hamlesi olmasına rağmen *(satrançta vakit çok önemlidir!)* siyahlar teslim oluyor.

At Kendi Hayatı Pahasına Fili Bloke Eder

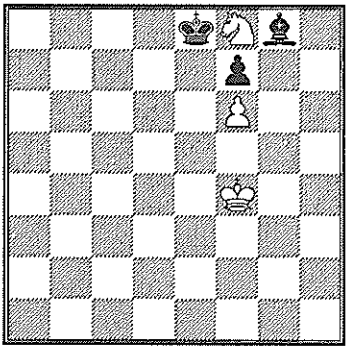
26. **S. Kozlevsky,** 1931



Manevra serbestisini kaybettirdiğinden bloke olmuş piyonuna dayanan fil kötü olarak isimlendirilir. Burada özellikle öyle bir fil görmekteyiz. Öylesine yakın ve istenilen "h7" karesine filin çıkıp özgürlüğüne kavuşabilimesi için siyahlar son f7 piyonunu bile vermeye razı. Fakat at kahramanca bunu engelliyor. (D)

1. ♘d7+ ♔c8 2. ♘f8! ♔d8 3. ♔f4 ♔e8

Şimdi siyah şah ata yaklaştı, beyazlar fili şah ile bloke etmek için tempoyu yakaladı.

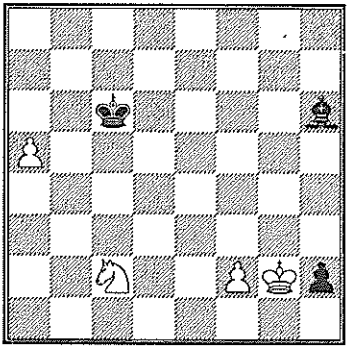


4. ♔g5 ♔:f8 5. ♔h6

Beyazlar yiğit atın görev yapamamasına artık tasalanmıyor. Şimdi beyaz şah tek başına işin üstesinden gelir. Önce tek bir hamle yapamayan bloke olmuş fil ardından da parti kaybedilir.

Çatal Tehdidi Yoluyla At Blokesi

27. **R. Reti,** 1922



At sıkça çatal tehdidi yoluyla filin *(aynı şekilde hem kale hem de vezirin)* elinden kareyi almaktadır. Zaman zaman filin kendine yer bulamadan koşuşturması hayret bir şeydir.

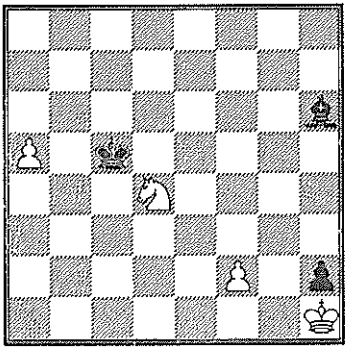
1. ♘d4+ ♔c5

Ezcümle olarak güçlü bir satranççı kendine şu soruyu sorma yeteneğiyle farklılığını ortaya koyar. **"Eğer şimdi hamle sırası rakipte olsaydı, o nasıl oynardı?"**. Yapılacak her hamle yenilgiye götürüyorsa, o zaman hamle

sırasını rakibe vererek bu şekilde onu hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* sokmak gerekir.

2. ♔h1!! (D)

At hiçbir şeyden korkmuyor. "Çevik ata kurt dokunmaz". Beyazlar bekleme hamlesi yapıyor. Şimdi filin herhangi bir yere nakli çataldan dolayı onu kayba götürür.

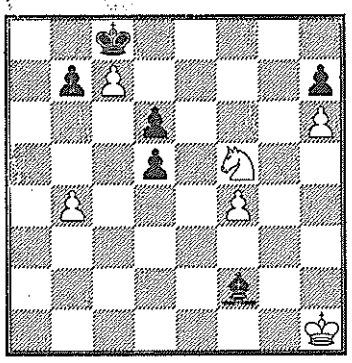


Örneğin: **2. ... ♗c1 3. ♘b3+**

At Blokesiyle Şahın Fili Avlaması

Beyazların nasıl kazanacağı hemen göze çarpmamaktadır. d6 karesindekini almak amaca götürmez: 1. ♘:d6+ ♔:c7 2. ♘e8+ ♔c6 3. ♘f6 ♗e1 4. ♘:h7 ♗:b4 5. ♘g5 ♗c3 6. ♘f7 ♗f6 7. ♔g2 ♔d7.

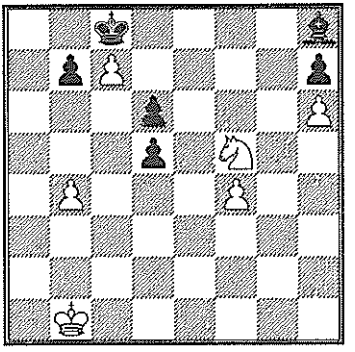
28. **H. Munos,** 1950



1. ♔g2! ♗e1 2. ♔f1!

Şah fili avlamaya çıktı! Doğru yerde bulunan at filin bloke edilmesine ya çatal ya da siyahlar için faydasız olan değişim yoluyla yardımcı olur. *(1. ... ♗b6 2. ♘e7+, devamından sonra ortaya çıkan piyon oyunsonu beyazlara kazandırır).*

2. ... ♗d2 3. ♔e2 ♗c1 4. ♔d1 ♗b2 5. ♔c2 ♗a1 6. ♔b1 ♗h8 (D)



Şimdi de at blokesi:

7. ♘g7! ♔:c7 8. f5 ♔d7 9. f6

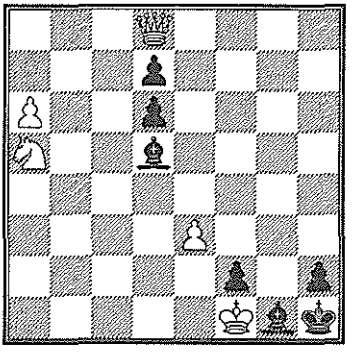
Bu etütte fili at ve şah ile bloke etme fikri parlak ve inandırıcı bir formda açıklanmaktadır.

Fili Sınırlamak için Değerli Bir Feda

Bazen tehlikeli bir tehdit oluşturan bir fili bloke etmek için onun diyagonalinin üzerine, savunmalı veya savunmasız, piyon, at, fil, kale veya vezir konulur ve bu şekilde tehdit ortadan kaldırılmış olur *(dönemsel olsa bile)*. Aşağıdaki etütte bu görev birbirini izleyen bir şekilde vezir, at ve piyon tarafından yerine getiriliyor. (D)

Uzak a5 karesindeki at g3 karesine gitmeyi düşlüyor. Ooo.. fikrimce siz uçuyorsunuz, bayım. **"Zengin olmak değil yaşamak gerek"**. Siyah filin müthiş bir tehdidi: g2 ve d3 karelerinden şah çekme. Beyazlar tarafından kati tedbirlerin alınması gerekir.

29. **İ. Balaç,** 1934



1. ♕a8!!

Bu yöntemle vezir, filin elinden "g2" karesini sadece yarım hamle almasına rağmen, vezir ölümü pahasına fil de köşeye sürüklenmiş olur. 1. ♕g5, hamlesi 1. ... ♗e4, hamlesinden dolayı işe yaramaz.

1. ... ♗:a8 2. ♘b7

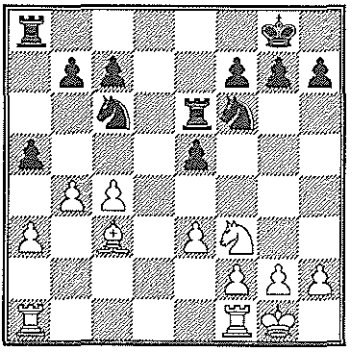
At blokesi! Hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* düştüğü için siyahlar mecburen "d" piyonunu ileri sürer. Bundan sonra at "e" piyonunun savunmasını başkasına havale eder ve kendi ilerler.

2. ... d5 3. ♘d6 ♗c6 4. a7 d4 5. e4 d3 6. ♘f5

Düş gerçekleşiyor ve takip eden hamlede mat.

Bağlantılı Piyonlarla Fili Sınırlama

Filin diyagonali rakibin bağlantılı piyonları tarafından sınırlandırılmışsa öyle bir piyon zincirini takoz veya "sapan" olarak isimlendiriyoruz.. O zaman filin diyagonaldeki aktivitesi sert bir şekilde düşer. Birinci sınıf ve usta adayı kategorisindeki satranççılar için antrenman alıştırması olarak Euwe - Reshevsky, *(Lahey-Moskova, 1948)* arasında oynanmış partideki pozisyonu kullanırım.



Hamle siyahların

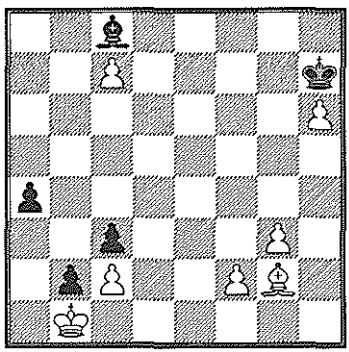
Genç satranççılara sorarım: "Parti kimin yararına?" Sıkça verilen yanıt "pozisyon eşit". Bazen aktif filleri olduğu için beyazların yararına olduğu söylenir. Gerçekte siyahlar iki hamlede fili "vurur", a1-h8 diyagonali üzerinde piyon takozu oluşturarak stratejik bakımdan kazançlı bir pozisyon elde eder.

1. ... ♘e4! 2. ♗b2 f6!!

Bu hamle için tek bir ünlem işareti de yeterli. Fakat istenen, oyuncunun bu hamleyi iyice ezberlemesidir. e5-f6 bağlantılı piyonları ile fil oyun dışı bırakılmış, siyahlar e5 piyonunu savunma zorunluluğundan kurtulmuş ve manevra serbestisi elde etmiştir.

3. b5 ♘e7 4. ♖fd1 ♖d6! 5. ♔f1 ♘c8! 6. ♖dc1, ve büyükusta Paul Keres'in gösterdiği gibi burada **6. ... ♘c5 7. ♖c2 ♘b6,** ve devamında ♖ad8 oynamak çok daha güçlü ve siyahlar bütün önemli stratejik noktalara sahip olurdu.

30. **A. Votava,** 1949 (oyunsonu etüdü)



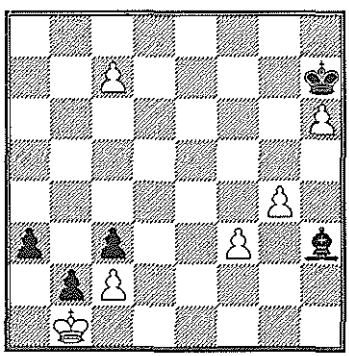
1. f3!

Birinci hamle esrarengizdir! Beyazlar filinin diyagonalini neden kapatıyor?

1. ... a3 2. ♗h3!!

İşte fil direk mücadeleye böyle sokulur!

2. ... ♗:h3 3. g4 (D)



Fil ağıla sokuldu.

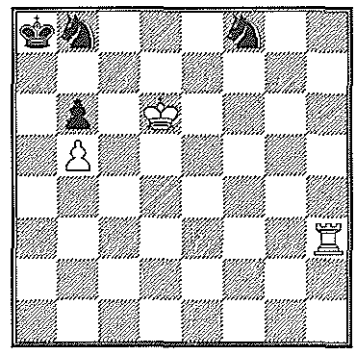
Güzel bir pozisyon!

Alois Votava *(1896 -1970)* Avusturyalı satranççı, kompozitor. Bu kitapta onun orijinal fikir ve şahane formuyla farklılık gösteren 16. güzel etüdüyle karşı karşıya bulunmaktayız.

At

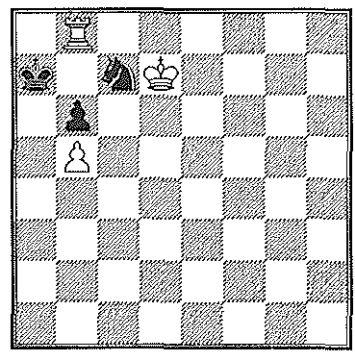
Şah ve At Köşede Bloke Olmuş Durumda

31. **M. Liburkin,** 1934



a8 de bulunan şah hasta, bu yüzden atta sıkıntı içerisinde. Fakat kazanç fanteziyi gerektirmektedir.

1. ♖h8 ♘fd7 2. ♔c7 ♔a7 3. ♖e8! ♘f6! 4. ♖:b8 ♘e8+ 5. ♔d7 ♘c7! (D)



Bu pozisyon 1914 yılında Kapablanka ve Em. Lasker arasında oynanmış meşhur kolay partide ortaya çıkmıştı. Oyunun bitişi o kadar güzeldi ki M. Liburkin tamamen onu bu etüde dahil etti.

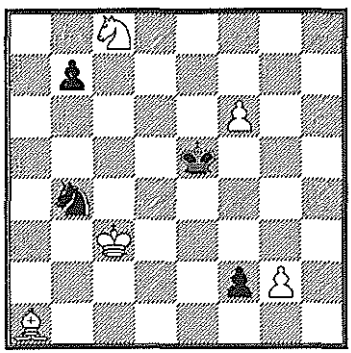
6. ♖a8+!! ♘:a8 7. ♔c8

Ve beyazlar kazanıyor.

7. ... ♘c7 8. ♔:c7 ♔a8 9. ♔:b6 ♔b8+−.

Şah ve At, Atı Avlar

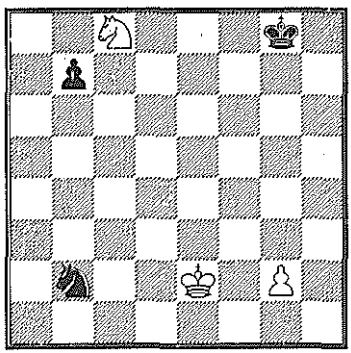
32. **N. Kralin,** 1998



1. ♔d2+ ♔e6 2. ♔e2 ♘c2 3. f7! ♔:f7 4. ♗h8!

Vezir kanadından siyah şahı uzaklaştırarak tempo kazanma.

4. ... ♔g8 5. ♗b2 ♘e3 6. ♔:f2 ♞d1+ 7. ♔e2 ♘:b2 (D)



Siyah at öyle hophop bir fili elde etti ki. Şimdi kendisi bloke durumda.

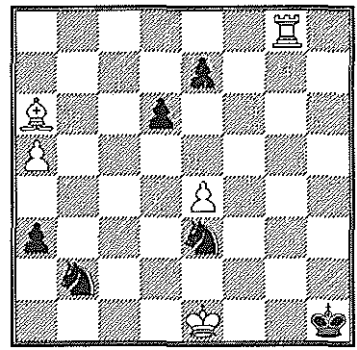
8. ♘b6! ♔f7

Şah "g" hattından "f" hattına geçtiği için b6 daki ata saldıramayı başaramaz.

9. ♔d2 ♔f6 10. ♔c2 ♔e5 11. ♔:b2 ♔f4 12. ♘d5+ ♔g3 13. ♘e3+−

Fil Atı Bloke Ediyor

33. **O. Pervakov,** 1984

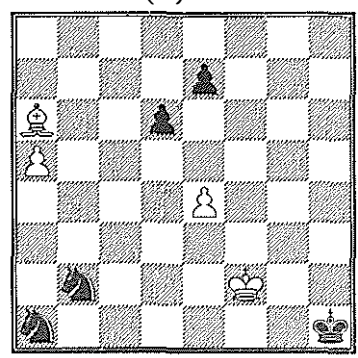


Siyah piyona karşılık kaleyi vermek gerekiyor, fakat beyazların da oldukça güçlü kendi geçer piyonları var. Fil iki atın üstesinden gelebilir mi?

1. ♖c8 a2 2. ♖c1 a1♕ 3. ♖:a1 ♘c2+ 4. ♔f2+

4. ♔f1? ♘:a1 5. ♗b5 ♘b3 6. a6 ♞c4 7. ♗:c4 ♘d2+ 8. ♔e2 ♘:c4 9. a7 ♘b6 10. ♔d3 ♔g2 11. ♔c3 ♔g3 *(11. ... ♔f3?)* 12. ♔b4 e6 13. ♔b5 ♘a8 14. ♔c6 d5 15. ed ed, devamı yanlıştır ve beraberlik.

4. ... ♘:a1 (D)



Atın geçer piyona erişimini maksimum derecede zorlaştırmak için fili

at ile aynı dikeyde *(veya yatayda)* iki kare mesafe öteye koymak gerekir.

5. ♗b5! ♘d1+

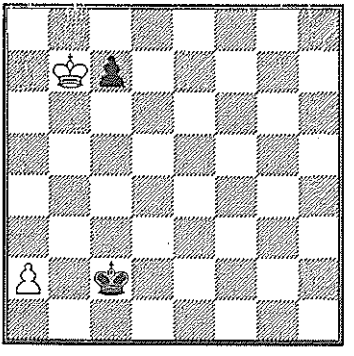
Böylesi pozisyonlarda şah çekme sırasında, şah kendi geçer piyonundan mümkün mertebe uzağa gitmeye çabalar ki at şah çekmeyi tekrarlayarak ona yetişemesin.

6. ♔g3 ♘c3 7. ♗c6! ♘e2+ 8. ♔h4 ♘d4 9. ♗d7! ♘f3+ 10. ♔h5 ♘e5 11. ♗b5! ♘b3 12. a6 ♘d4 13. a7+− .

Piyon

Piyon ve Şahın Aynı Anda Şahı Bloke Etmesi

34. **İ. Moravetz,** 1953



1. ♔c6!

Beyaz şah c7 piyonunu bloke ediyor *(frenliyor)*, aynı zamanda da b4 anahtar karesi için mücadele başlatıyor.

1. ... ♔c3 2. ♔c5

Piyon ve şahın bloke edilmesi beyazlara zaferi getirdi.

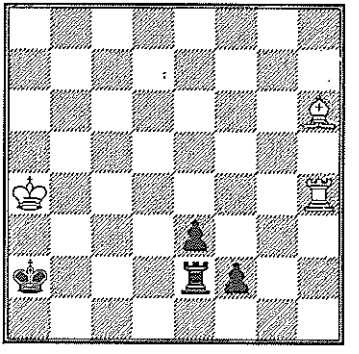
Hepsi dört figür ama ne kadar akıllıca!

Joseph Moravetz (1882-1969) Çekoslavak etüt ustasıdır. Eserlerinin basit yapısı ve derin içeriği ile farklılık göstermektedir.

Onun en sevdiği alanlar minyatür ve süper minyatürlerdi. Onun yavru etütleri oldukça estetik bir etki yaratmaktadır.

Geçer Piyonu Bloke Etmek için Kale Fedası

35. **A. Trotsky,** 1898



Bağlantılı geçer piyonlar şimdi generalin ceketini prova yapmaktadır. Fakat bloke metodu bir mucize gerçekleştiriyor.

1. ♖h1! ♖e1 2. ♖f1!!

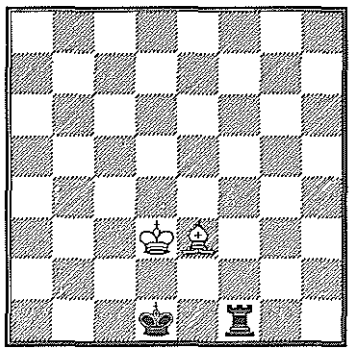
Kale ile geçer piyonları bloke etme.

2. ... ♖:f1 3. ♗:e3

Kale artık manevra serbestisini kaybediyor. O piyonu korumak zorunda. Herhangi bir noktanın savunmasına figürleri bağlama metoduyla biz daha özel bir bölümde karşı karşıya geleceğiz.

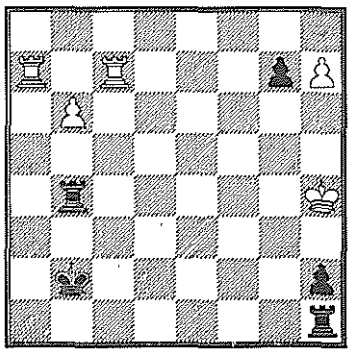
3. ... ♔b2 4. ♔b4 ♔c2 5. ♔c4 ♔d1 6. ♔d3 ♔e1 7. ♗d2+ ♔d1 8. ♗e3 D

Berabere.



Piyonları Bloke Etme Bazen Vezir için Bile Ayıp Değildir

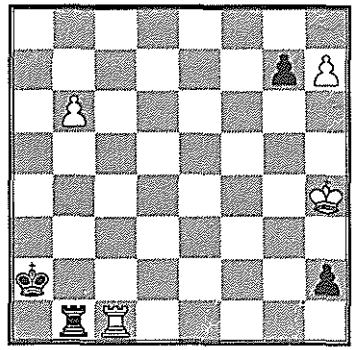
36. **V. Kalandedze,** 1979



Üç piyondan hangisi canlı kalır ve vezir olur? Bu soruyu hemen yanıtlamak zor.

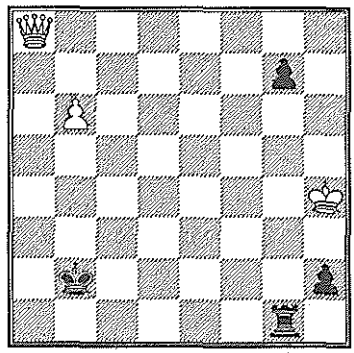
1. ♔h3 ♖h4+! 2. ♔:h4 ♖b1 3. ♖a2+ ♔:a2 4. ♖c2+ ♖b2 5. ♖c1 ♖b1

Beyazların mecburen pozisyonu tekrarladıkları ve beraberliğe razı oldukları anlaşılmaktadır. Fakat bloke etme metodunu unutmayınız! D



6. ♖h1! ♖:h1 7. h8♕ ♖g1 8. ♕a8+ ♔b2 D

Siyahlar bir vezir kazanıyor ama onları bir sürpriz beklemektedir.



9. ♕h1!!

Bazen piyonu bloke etmek için vezir de olsa feda etmek ayıp değildir.

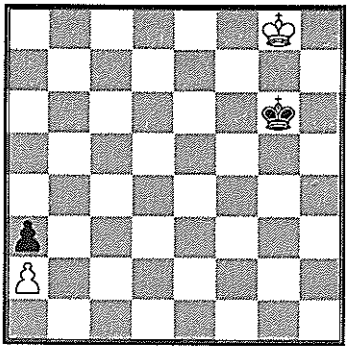
9. ... ♖:h1 10. b7+–

Beyaz piyon vezir olur ve onun asıl muhatabı h2 karesindeki piyon bloke olduğu için tek bir hamle bile yapamaz.

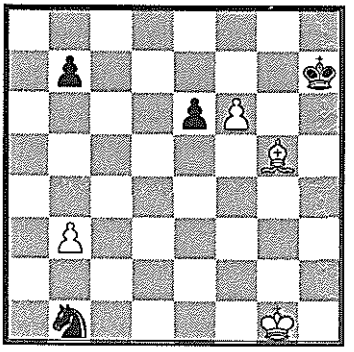
Zarif bir etüt.

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 37 – 70

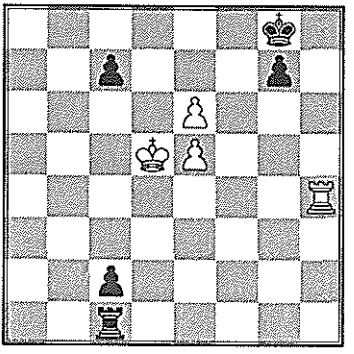
37. **F. Zakkman,** 1923



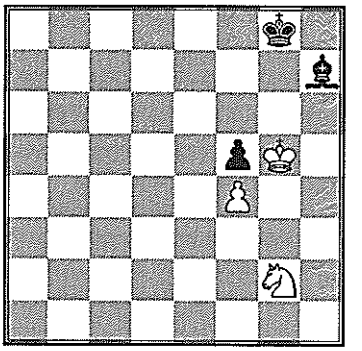
38. **T. Dowson,** 1925



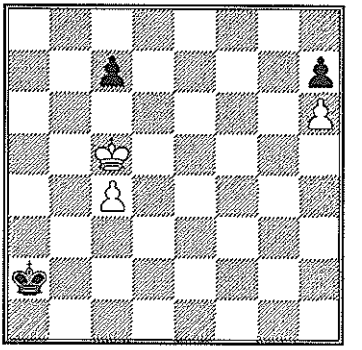
39. **A. Selezniev,** 1919



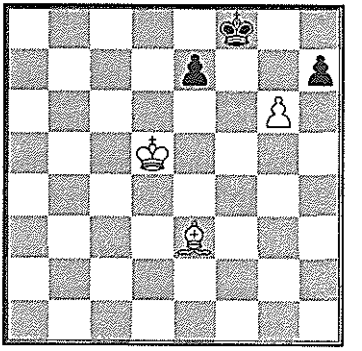
40. **A. Trotsky,** 1898



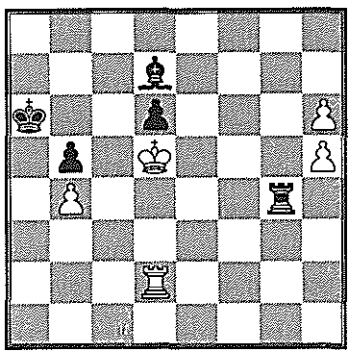
41. **F. Prokon,** 1943



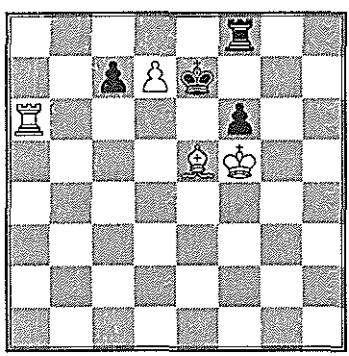
42. **A. Trotsky,** 1895



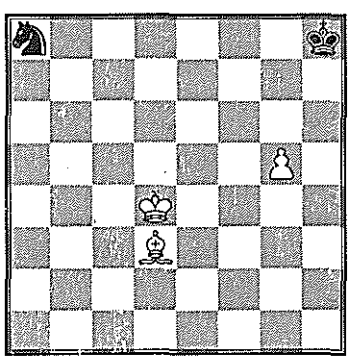
43. **A. Trotsky,** 1924



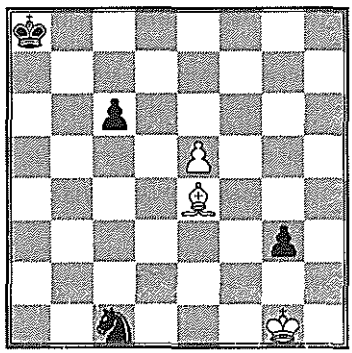
44. **P. Farago,** 1944



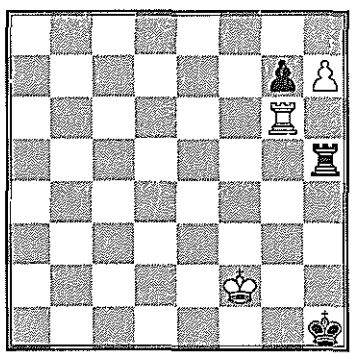
45. **G. Zahodyakin,** 1931



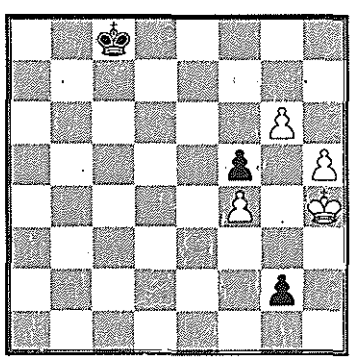
46. **Y. Marvitz,** 1937



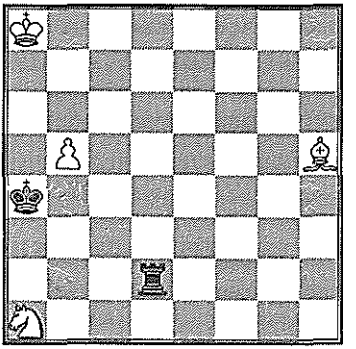
47. **F. Prokon,** 1925



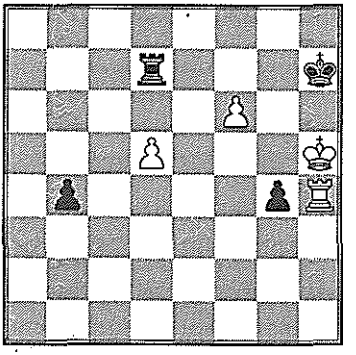
48. **V. Yakimchik,** 1930



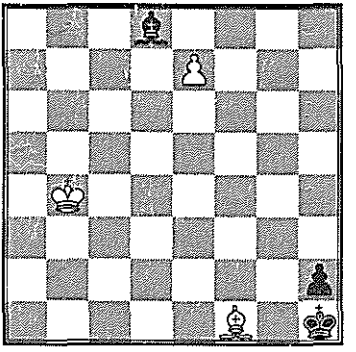
49. **B. Gusev, K. Sumbatian,** 1998



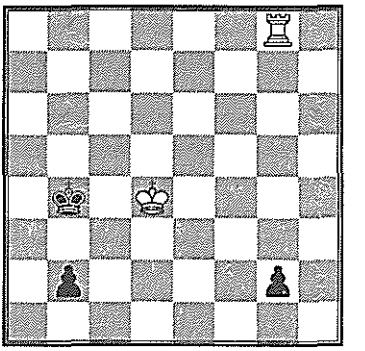
50. **V. Yakimchik,** 1963



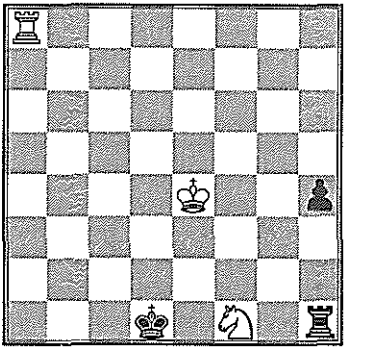
51. **I. Gunst,** 1946



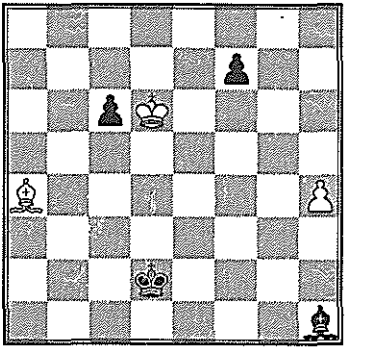
52. **E. Pekkover,** 1960



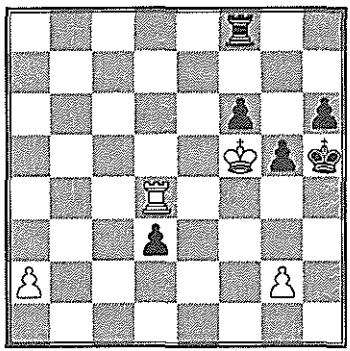
53. **A. Kakovin,** 1951



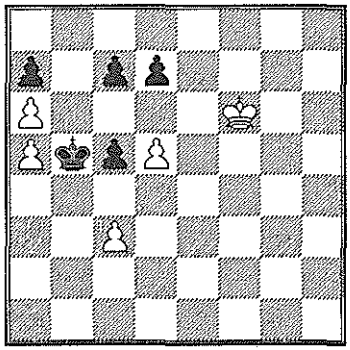
54. **L. Mitrofanov,** 1992



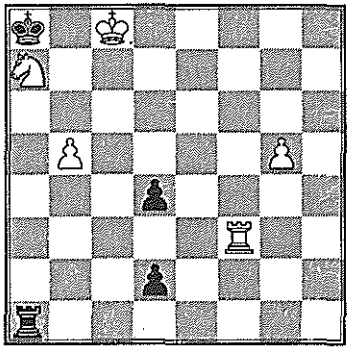
55. R. Reti, 1922



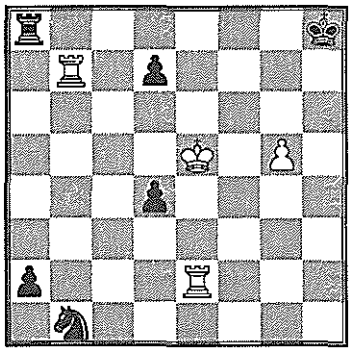
56. M. Liburkin, 1950



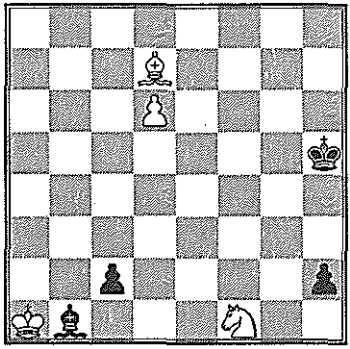
57. A. Kotov, L. Mitrofanov, 1977



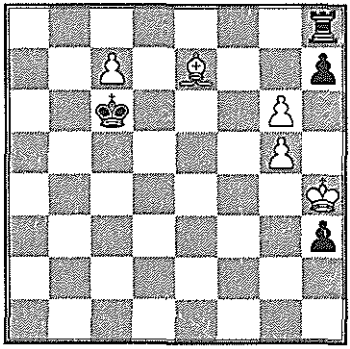
58. A. Beliavsky, 2003



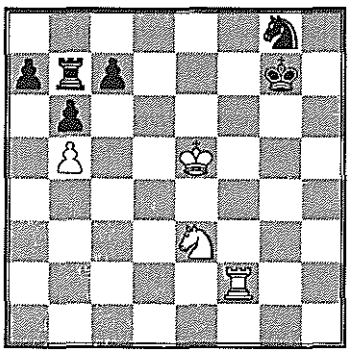
59. M. Liburkin, 1949



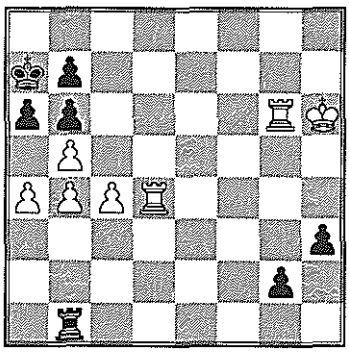
60. G. Zakodyakin, 1937



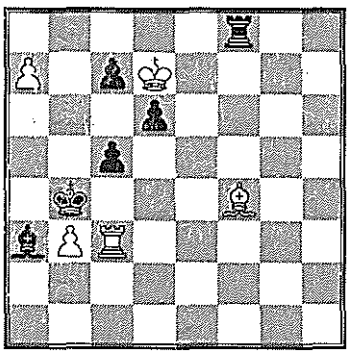
61. **B. Gorvitz,** 1885



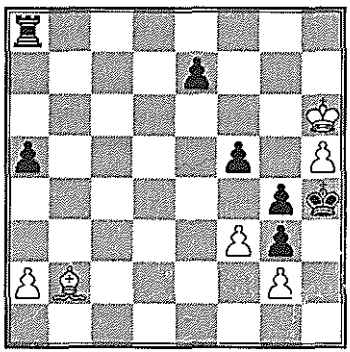
62. **A. Kotov, V. Razumenko,** 1995



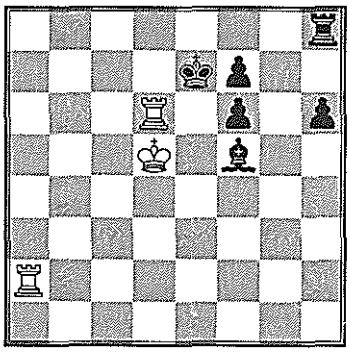
63. **A. Frolovsky,** 1973



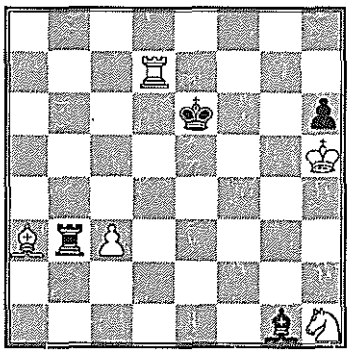
64. **V. Smyslov,** 1938



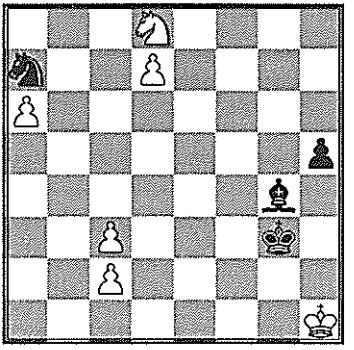
65. **A. Gerbtsman,** 1950



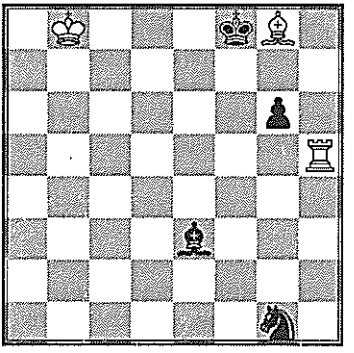
66. **Z. Birnov,** 1951



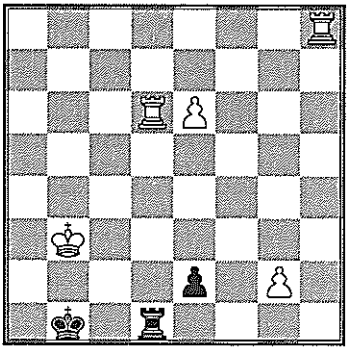
67. **F. Bondarenko, A.P. Kuznetsov,** 1967



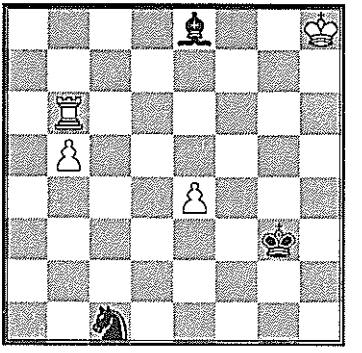
68. **A. Gurevich,** 1952



69. **A. Votava,** 1955



70. **G. Kasparyan,** 1953



II. KISIM

HAMLE YAPMA DEZAVANTAJI DURUMU *(ZUGSVANG)*

Genel olarak futbol veya basketbolda topa sahip olan takım topu rakibe vermeden atak yapabilir ki bu yüksek klas olarak sayılır.

Satrançta, teniste olduğu gibi, oyuncular mutlak bir şekilde sırayla hamle yapmaktadır. Bundan, hem satranç hem de teniste ya kendi güçlü hamlenizle ya da rakibin zayıf hamlesinin pahasına oyunun kazanılabileceği sonucu çıkarılabilir. Bazen, teniste bile, elverişsiz durumda bulunan rakibe tenis topunu yavaşça atmak daha faydalı olabilir, veya satranç dilinde konuşulduğu gibi, **hamle yapma dezavantajı durumunu yaratabilmek için hamle sırasını rakibe vermek.**

Hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* öylesine bir figür konumudur ki o sırada yapılan herhangi bir hamle kendi pozisyonunu kötü bir duruma götürür, yani hamle yapma dezavantajı durumundakinin ne faydalı ne de bekleme devam yolu bulunmama durumudur. Almancadan tercümesine göre: tsug: hamle, zvang: zorlama anlamına gelmektedir.

"Hamle Yapma Dezavantajı Durumuna" düşme ifadesi satranççının mecburi kötü hamle yapması anlamına gelmektedir *(yenilen veya zaferi kaçıran)*.

Rakibi hamle yapma dezavantajı durumuna düşürmek için kendi figürlerinizi, kural olarak, öylesine yerleştirmelisiniz ki mevcut durumda diğer figürlerin elinden önemli kareleri alabilme, kendi şahınızı şah çekilmekten koruyabilme ve rakip şah-ve maiyetine bekleme hamlesi yapmasına izin vermeyebilesiniz.

Bunun için sıkça bloke etme veya rakibin figürlerini kendi zayıflıklarını savunmaya bağlamak daha sonra da manevra serbestîsinden yoksun bırakmak faydalıdır.

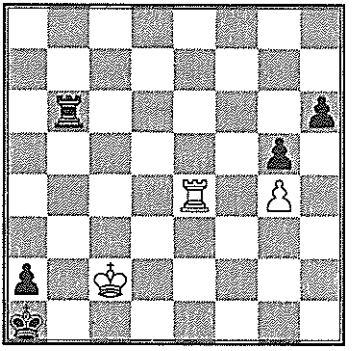
Rakibi hamle yapma dezavantajı durumuna sokma becerisi bir satranççının ustalık belirtisidir. Bu nitelik geliştirilebilir. Metot bellidir: güçlü satranççıların partilerini analiz etme ve etütleri çözmek daha sonra kendi partilerinde düşünmek ve aramak. Parti sırasında devamlı olarak kendinize şu soruyu sorunuz: **"Değişik aday hamlelere karşı rakip nasıl oynar?"** ve bu şekilde kendi oyununuzu düzeltiniz.

Etütler, hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* ve onun kurulumuna ait engin ve enfes bir deryadır.

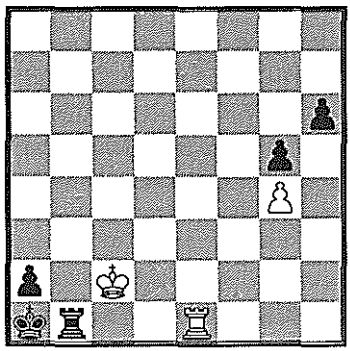
Hamle Yapma Dezavantajı Durumuna Sokma Amacıyla Şalu Hareket Etmekten Yoksun Bırakma

Hamle yapma dezavantajı durumuna sokmanın ne kadar güçlü bir vasıta olduğu daha Stamma'nın eski ders kitabında bile tanımlanmıştı.

71. **F. Stamma,** 1737



1. ♖e1+ ♖b1 (D)



2. ♖c1!!

Bu hamle oyunsonuna doğru şahı hareketten yoksun bırakarak onu köşeye hapseder.

2. ...♖:c1+ 3. ♔:c1

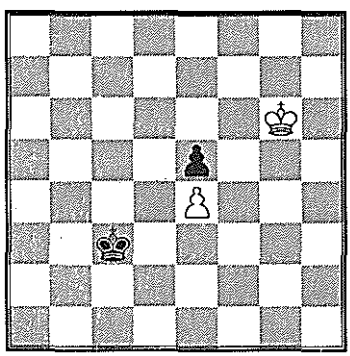
Siyahlar tam hamle yapma dezavantajı durumunda, "h" hattında piyon ile onlara oyunu kaybettiren hamleyi yapmak zorunda.

3. ...h5 4. gh,

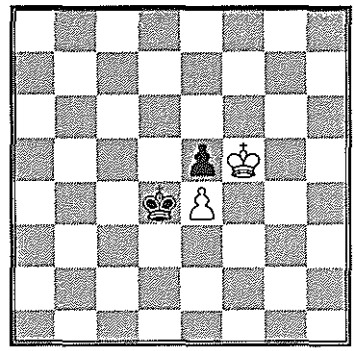
ve 3 hamle sonra mat.

Karşılıklı Hamle Yapma Dezavantajı Durumu

72. **A. Trotsky,** 1895



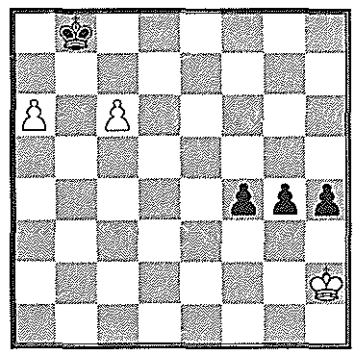
1. ♔f6! ♔d4 2. ♔f5+—



Hamle sırası her kimdeyse o kaybeder. Karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumu.

Şaha karşı İki "İzolatör" veya Carrera Hamle Yapma Dezavantajı Durumu

73. **P. Carrera,** 1617



Bütün oyunsonu türleri içerisinde en sık piyon oyunsonunda hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* rastlanmaktadır. Bu anlaşılır bir durumdur çünkü piyonlar sadece ileri doğru hareket eder ve manevra olanakları sınırlıdır.

Eski **Karrera Pozisyonunu** her satranççının pratik olarak oynamayı bilmesi gereklidir.

Piyon oyunsonlarında şahın eylemini sınırlama sonucunda hamle yapma dezavantajı durumuna düşürme ya

izole *(bir dikey ötede)* ya da duble iki piyonla sağlanır.

Bu pozisyonda siyah şahın yapacağı herhangi bir hamle sırasında beyaz piyonlardan biri sekizinci hatta zorla çıkabilir beyaz şah hamle sırası kendisinde olduğunda üç bağlantılı geçer piyonla başarıya ulaşır.

Oyunun sonucu şimdi beyazların yapacağı birinci hamleye bağlıdır:

1. ♔g1!

Tek hamle!

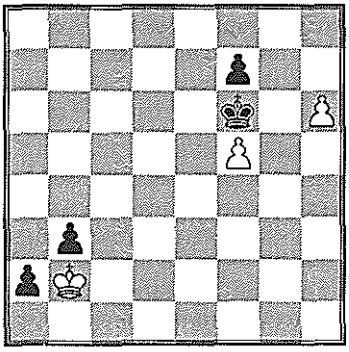
1. ♔g2 g3!, durumunda beyazlar hamle yapma dezavantajı durumunda olduğundan *(zugsvang)* kaybeder.

1. ... h3 2. ♔h2! f3 3. ♔g3 h2 4. ♔:h2 f2 5. ♔g2 g3 6. ♔f1

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda ve piyonu kaybediyor.

Kendi Piyonu Şalu Rahatsız Ettiği Zaman

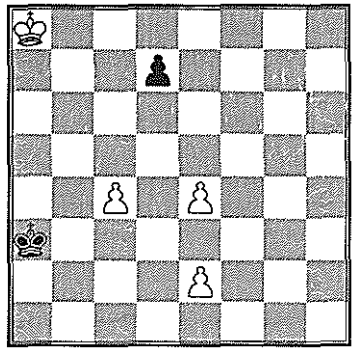
74. **S. Boden,** 1851



Karrera hamle yapma dezavantajı durumunun *(zugsvang)* değişik bir türü: iki beyaz izole piyon siyah şahın elinden g6 ve g7 karelerini alır. Halbuki beyaz şah a1 ve b2 karelerine gidebilir, siyahlar mecburen geri çekilir ve "h" hattında dönüşüme izin verir. Eğer f7 piyonu olmasaydı, siyahlar şah ile f6 ve f7 karelerinde manevra yaparak beraberliği elde ederdi.

Bloke Eden Piyon ve Şaha Karşı Piyon Çifti

75. **A. Votava,** 1937

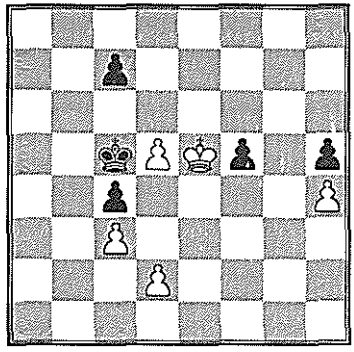


1. c5 ♔b4 2. c6! dc 3. e5 ♔c5 4. e4

Kendi c6 karesini bloke eden piyondan dolayı siyah şah mecburen geri çekiliyor *(hamle yapma dezavantajı durumu)* ve üç hamle sonra beyaz vezir ortaya çıkıyor.

Yedek Hamleler

76. **P. Farago,** 1958



Kimin kimi hamle yapma dezavantajı durumuna sokacağı piyonlarla yapılacak yedek hamle sayısına sıkça bağlıdır. Bu pozisyonda f5 piyonunu almak beraberliğe götürür, çünkü si-

yahlar "c" piyonuyla iki yedek hamle yapma olanağına sahip ve beyaz şahı "h" hatından dışarı çıkmaya bırakmıyorlar:

1. ♔:f5 ♔:d5 2. ♔g5 ♔e5 3. ♔:h5 ♔f5 4. ♔h6 ♔f6 5. h5 c6 6. ♔h7 ♔f7 7. h6 c5=

Beyazlar siyahların yedek hamle yapma sayısını azaltarak kazanır.

1. d6! cd+

c7 piyonu 6. hatta geçti ve şimdi onun sadece bir yedek hamlesi var ki o da oyunun kaderini belirler.

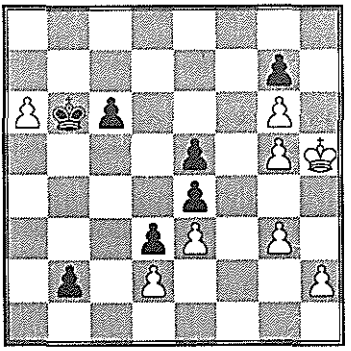
2. ♔:f5 ♔d5

2. ... d5 3. ♔g5 d4 4. ♔:h5 ♔d5 5. ♔g4 ♔e4 6. h5 ♔d3 7. cd! ♔:d2 8. h6 c3 9. h7 c2 10. h8♕ c1♕ 11. ♕h6+, devamı da kaybeder.

3. ♔g5 ♔e5 4. ♔:h5 ♔f5 5. ♔h6 ♔f6 6. h5 d5 7. ♔h7 ♔f7 8. h6+−

Hamle Yapma Dezavantajı Durumuna Sokma için Dikkatli Acele Ediniz!

77. **N. Kralin,** 1980

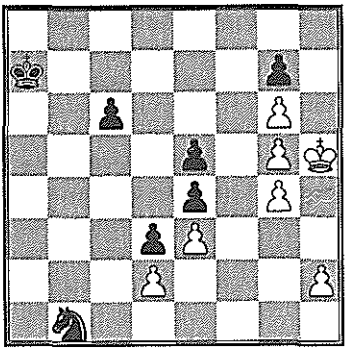


Siyahlar bu figür desteği ile mücadele ederken, beyazlar sadece patı ümit edebilir. Karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumu oyunun kaderini belli eder.

1. a7!

1. g4 b1♕ 2. a7 ♕h1 3. h4 ♕:h4+, devamı kaybeder.

1. ... ♔:a7 2. g4 b1♘ (D)



Beyazların yapacağı hamle oyunun sonucunu belirler, oyunun kilit pozisyonu

3. h3!!

3. h4?, hamlesi oynandığında siyahlar kazanır: 3. ... ♘c3 4. dc d2 5. c4 d1♕ 6. c5 ♕d4 7. ed e3 8. d5 e2 9. d6 e1♘ 10. d7 ♘d3 11. d8♕ ♞f4#

3. ... ♘c3

Siyahlar pat ile nasıl mücadele edeceklerini biliyor.

4. h4

Siyahların hamlesi sırasında karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* düşme pozisyonu. Şah ile hamle yapmak zorundalar, bu sırada o kaçınılmaz olarak gelecekte şah çekilecek bir yere konur, onun sayesinde beyazlar tempo kazanır ve beraberliği elde eder.

4. ... ♔b7

Veya 4. ... ♔a6 5. dc d2 6. c4 d1♕ 7. c5 ♕d4 8. ed e3 9. d5 e2 10. dc e1♘ 11. c7 ♔b7 12. c6+.

5. dc d2 6. c4 d1♕ 7. c5 ♕d4 8. ed e3 9. d5 e2 10. d6 e1♘ 11. d7 ♘d3 12. d8♘+

Bu şahı çekebilmek için beyazlar yavaş üçüncü hamleyi yapmıştı.

12. ... ♔a6 13. ♘e6

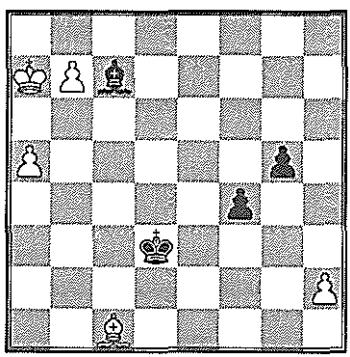
Beyaz at sadece f4 karesini savunmuyor aynı zamanda g7 karesine de saldırıyor. Bu yüzden siyahlar mecburen şah çekiyor.

13. ... ♘f4+ 14. ♘:f4 ef

Pat.

Ayni Renk Fillerle Hamle Yapma Dezavantajı Durumu (zugsvang)

78. **O. Duras,** 1906



1. ♗a3

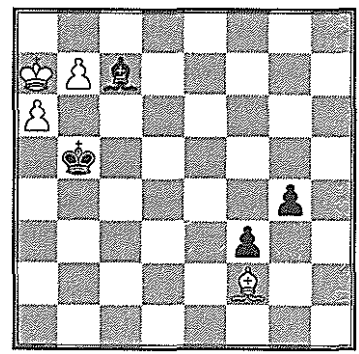
Beyaz fil herşeyden önce siyah geçer piyonlara karşı mücadele etmektedir. Bu iş siyah şahın rahatsız etmesinden dolayı kolay değildir.

1. ... ♔c4 2. ♗e7

Fil yine de güvenli bir yol buldu, d8 karesinden b6 karesine geçer.

2. ... f3 3. ♗d8 ♟:h2 4. ♗b6 ♔b5 5. a6! g4 6. ♗f2 ♗c7 (D)

Siyah figürler beyaz piyonların dönüşümüne karşı engel olabiliyor ve şah kanadındaki bağlantılı geçer piyonlar ileri doğru hareket etmeye hazır. Bu durumda beyazlar ne yapar?



7. b8♕+!! ♗:b8+ 8. ♔b7!!

Güçlü geçer piyonun fedası ve şahın sessiz hamlesi afallatıcı bir etki yaratıyor. Şah biraz daha aktif hale geldi, siyah fil ise doğru söylemek gerekirse yeni yerinde sadece tutunuyor. Onun burada uzun bir süre duramayacağı aşikar. Tam bir hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* yaratmak için siyah şahı piyondan uzaklaştırmak gerekir.

8. ... ♔a5 9. ♗h4

Bu beklenmedik hamle yardımıyla hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* oluşturuluyor.

9. ... ♔b5 10. ♗e1!

Şahın faydalı hamleleri bitti. Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumundan *(zugsvang)* dolayı kaybediyor.

10. ... g3 11. ♗:g3 ♗:g3 12. a7 f2 13. a8♕ f1♕ 14. ♕a6+

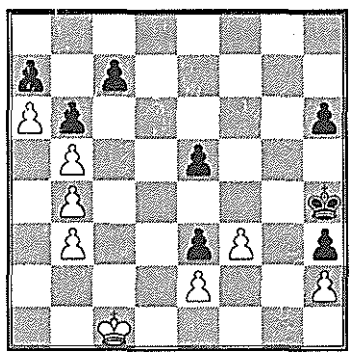
Öğretici bir etüt.

Uygun Alan, Yansılama (oppozisyon) ve Şah Üçgeni

Mihail Zinar'ın bu etüdü, rakibi hamle yapma dezavantajı durumuna sokmaya yardımcı olan uygun karelere sahip olma, hamle sırasını rakibe vermek için sıkça rastlanan uygun şah üçgeninde gezerek yansılama durumunu elde etme hakkında bizi bilgilendirmektedir.

Demek ki önümüzde tertemiz bir piyon oyunsonu durumu bulunmaktadır. Siyahların pozisyonunun zor olduğu belli. Beyaz şah ya d3 ya da e4 *(d5 karesi üzerinden)* karelerinden e3 piyonuna saldırabilir. Ayrıca beyazların ikinci bir tehdidi daha var, c6 üzerinden a7 piyonuna doğru şah ile yarma hareketi. Şunu belirtelim ki e5-e4 yoluyla siyah piyon değişimi oyunu kolaylaştırmıyor: beyaz şah kolayca siyah meslektaşını e3 piyonundan uzaklaştırıyor. Siyahlar için tek savunma yöntemi kalıyor: şah kanadına beyaz şahın girmesine izin vermemek, vezir kanadında uygun kareleri ele geçirmeye çabalamak: beyaz şahı yatay yansılama yardımıyla "a" hattına hapsetmek. Siyahların gizli bir silahı daha var: "h" hattındaki piyonun iki yedek hamlesi, fakat bu tempoları gizlemek sadece çaresiz durumlarda kullanmak gerekir. Beyazların başarısı, rakibi bu yedek hamleleri tüketirse, hamle yapma dezavantajı durumunu *(zugsvang)* oluşturma kolaylaşacaktır.

79. **M. Zinar,** 1976.



1. ♔b2!!

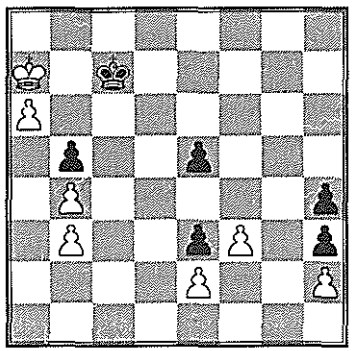
Şah savaş alanına girdi. Fakat neden derhal c2 karesine değil? Bu soruyu yanıtlamak için siyahların nasıl savunma yapmayı tasarladığını düşünelim *(genç satrançcılara daima parti sırasında bu soruyu kendilerine sormalarını tavsiye ederek)*. Beyaz şah d3 karesinde çıkarsa, yanıt tek ama yeterli: siyah şah f4. Beyaz d5 karesine çıkarsa, siyahlar, vezir kanadında mücadelenin nasıl biteceği derhal belli olmadığından gönülde birazcık endişe oluşturmasına rağmen, (e4 ve e6 noktalarını kontrol ettiği) f5 karesine çıkar. Uygun kareleri bulmaya devam edelim. Beyazlar c4 karesine giderse, siyahlar şahı g5 karesine koyması gerekir ki gelecek hamlede ya f5 ya da f4 karelerine oynama alternatifine sahip olabilsin. Daha sonra beyaz şah c3 karesinde olduğunda, siyahlar şah ile f5 karesine gitmek zorunda *(beyaz şah c4 karesindeyken siyah şah g5, şah d3 karesindeyken siyah şah f4 yanıtını verme olanağına sahip olabilsin)*. İşte biz de şimdi bu soruyu sorma durumuna yaklaştık. Beyaz şah c2 karesine çıktığı zaman siyahar nasıl savunma yapar? Şimdi bu soruyu yanıtlamak kolay: Siyahlar şahı g5 karesine oynamalıdır ki diğer şah c3 karesine gittiğinde f5 karesine, d3 karesine gittiğinde f4 karesine oynayabilsin.

Y. L. Averbakh "Satranç Oyunsonu" kitabında pozisyonu çözme sırasında analiz yapma kolaylığı için uygun kareler tablosu oluşturmayı tavsiye etmektedir. Gerçekten bu tema üzerinde oldukça zor etütler var ve çözüm sırasında bu tablo oldukça yararlı olacaktır. Ama ne var ki turnuva sırasında satranççı herşeyi kafasında tutmak zorunda, çünkü yazılı yardımcıların kullanımına izin verilmemektedir.

Demek ki beyazlar derhal 1.♔c2, oynarsa mücadele aşağıdaki şekilde devam eder: 1. ... ♔g5! 2. ♔d3 ♔f5! 3. ♔c4 ♔g5! 4. ♔d5 ♔f5. Şahın a7 piyonuna akınını kontrol edelim.

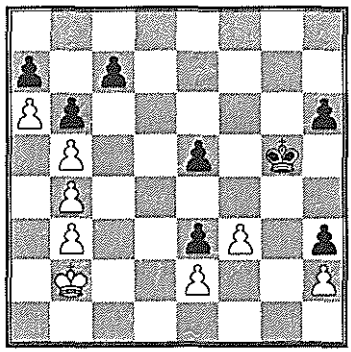
5. ♔c6 ♔e6 6. ♔b7 *(c7 piyonu dokunulmaz, onu alma derhal beraberliğe götürür: yatay yansılama durumu)* 6. ... ♔d7 7. ♔b8 ♔d8! 8. ♔a8 ♔c8! 9. ♔:a7 h5 10. ♔a8 c6 11. bc b5 12. c7

♔:c7 13. ♔a7 h4 *(işte o kurtarıcı yedek hamle!)* Siyahlar yansılama yoluyla beyaz şahı köşeye hapsettiklerinden ölümcül beraberlik. (D)



Öyleyse b2 karesine yapılan birinci hamle neden daha iyidir? Bütün iş siyah şah g5 karesine çıktığında, o anda beyazların c2 karesine gitmesidir. Yani beyazlar uygun kareyi ele geçirir.

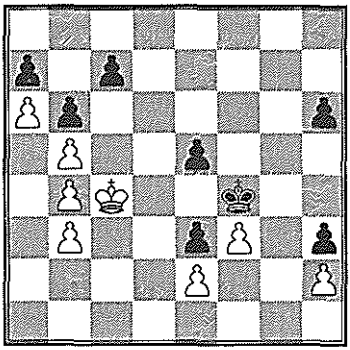
1. ... ♔g5



2. ♔c2!!

Fakat 2. ♔c3? ♔f5!, devamı değil.

2. ... ♔f5 3. ♔c3 ♔g5 4. ♔c4! ♔f4 (D)



5. ♔d3!!

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)*, şimdilik tam değil. Ama benzer oyunsonlarında büyük bir başarı olan **yedek hamlelerden** birini rakibinin elinden bu hamle almaktadır.

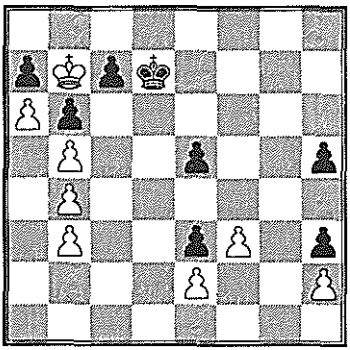
5. ... h5 6. ♔c4 ♔g5 7. ♔d5 ♔f5

İncelenen bu varyantla kıyaslandığında bir tempo kazanılmış olarak, şimdi beyazların mutluluk için yeniden uzağa seyahati başlıyor.

8. ♔c6 ♔e6 9. ♔b7

9. ♔:c7?, hamlesi, 9. ... ♔e7=, hamlesinden dolayı hatalıdır.

9. ... ♔d7 (D)



Şimdi daha önce olduğu gibi piyonu kırmamak gerek: 10. ♔:a7 ♔c8 11. ♔a8 c6 12. bc b5! 13. c7 ♔:c7 14. ♔a7

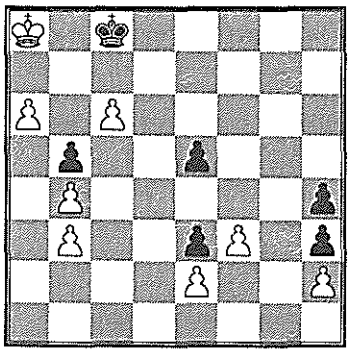
h4, devamı ile beraberlik. Bu yüzden beyazlar aynı pozisyonu elde etmeye çabalıyor, fakat siyahların hamlesi sırasında rakip hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* düşüyor.

10. ♔a8!!

Burada şah dansı kullanılmaktadır: a8, b8, b7 karelerinde üçgen.

Şimdi siyahların iki yanıtı var. Önce yansılamaya düşürme çabasını deneyelim:

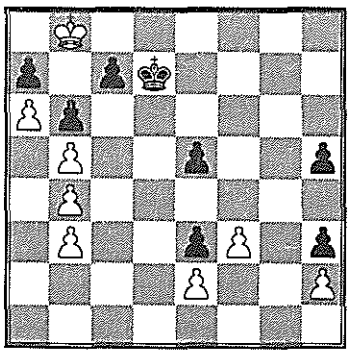
10. ... ♔c8 11. ♔:a7 h4 12. ♔a8 c6 13. bc b5 (D)



14. c7! ♔:c7 15. ♔a7, ve bu yansılama durumuna düşme siyahları öldürücü hamle yapma dezavantajına götürür. İşte yedek hamlenin olmadığının söylendiği yer!

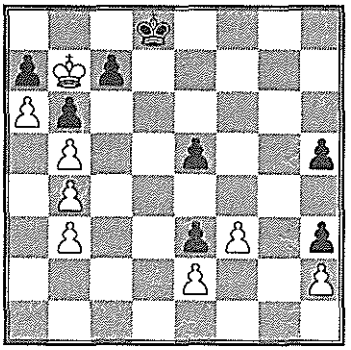
Şimdi ise üçgenden sonraki pozisyonu siyahlar deniyor:

10. ... ♔d8 11. ♔b8! ♔d7 (D)



12. ♔b7! ♔d8

Aksi takdirde 13. ♔:a7. Şimdi ise siyah şah e3 piyonundan uzaklaşmıştır.

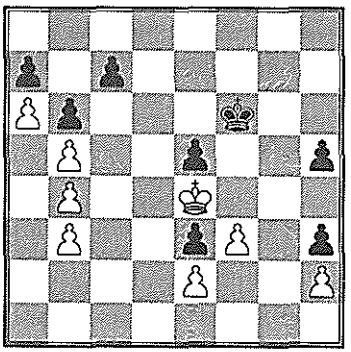


13. ♔c6!

Eve gidiyor!

13. ... ♔e7 14. ♔d5 ♔f6 15. ♔e4

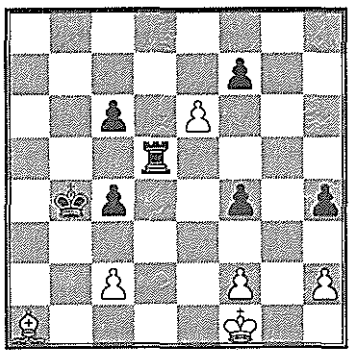
Şah üçgeni tempo kazandırdı: beyaz şah diyagonal boyunca olan yarışta yarım göğüs meslektaşının önüne geçti.



Şah uzak ülkelerde savaşarak, zafer temposuyla ülkesine geri dönüyor ve e3 piyonunu kazanıyor, bütün mücadele onun için. Gitmeyle değil gelmeyle övünüyor.

Hamle Yapma Dezavantajı Durumuna Düşme veya Yakimchika'nın Üçgeni için 60 Hamlelik Yol

80. **V. Yakimchik,** 1962

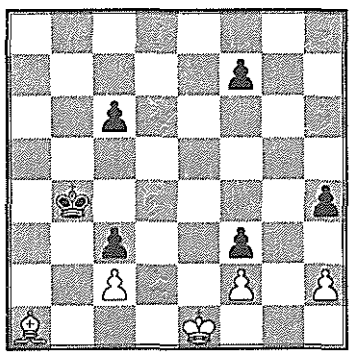


1. e7 f3 2. e8♕

2. ♔e1? ♖a5! 3. c3+ ♔b3 4. e8♕ ♖:a1+ 5. ♔d2 ♖a2+ 6. ♔c1 ♖a1+, devamı beraberliğe götürdüğü için hatalı.

2. ... ♖d1+ 3. ♕e1+ ♖:e1+ 4. ♔:e1 c3!

Siyahlar tabya kuruyor. (D)



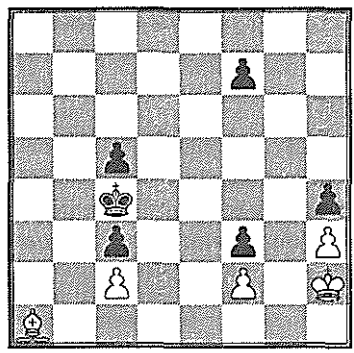
5. h3!!

Sadece bu esrarengiz hamle kazandırmaktadır. Elbette beyazlar sadece vezir kanadına yararak girebilir, fakat orada da sıkışıklıktan dolayı şah üçgende gezerek rakibine hamle sırasını veremez: kendi fili rahatsız eder. Bu yüzden beyazlar son anda sağ alt köşede üçgen için köprübaşı oluşturmayı başarır. Yarım hamlesi ve siyahlar piyonu h3 karesine koymuş olsaydı, karşı konulamaz bir pozisyon olurdu.

5. ... ♔c4 6. ♔d1 ♔b4 7. ♔c1 ♔c4 8. ♔b1 ♔b4 9. ♔a2 c5

Şimdi vezir kanadında siyah figürler yerinden oynayamaz ve beyaz şah uzak bir noktaya hareket eder ki yolda tempo kaybetsin.

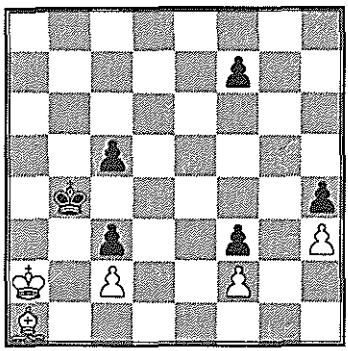
10. ♔b1 ♔c4 11. ♔c1 ♔b4 12. ♔d1 ♔c4 13. ♔e1 ♔b4 14. ♔f1 ♔c4 15. ♔g1 ♔b4 16. ♔h2 ♔c4 (D)



17. ♔h1!

İşte kazandıran hamle bu! Siyah şah sadece bir hamle c4 karesinden uzaklaşabilir, yani sadece iki kare boyunca manevra yapar, beyazlar ise "h" hattında tempo kaybetti *(zaten bunun için oraya gitti!)* ve şimdi meslektaşı b4 karesinde durduğu zaman, o dönüp a2 karesine çıkar.

17. ... ♔d4 18. ♔g1 ♔c4 19. ♔f1 ♔b4 20. ♔e1 ♔c4 21. ♔d1 ♔b4 22. ♔c1 ♔c4 23. ♔b1 ♔b4 24. ♔a2 (D)

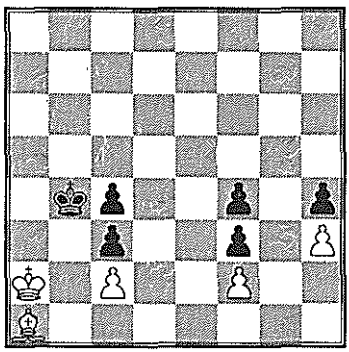


Şimdi şahın yapacağı hamle onu yenilgiye götürecektir. Çünkü piyon ile hamle yapmak zorunda. Fakat piyon ile yapılacak hamle neticede tükenecek ve siyahlar oyunu bırakma noktasına gelecektir. Doğrusu bunun için beyaz şahın "h" hattındaki iki odalı dairesine daha üç kez gidip gelmesi gerekmektedir.

24. ... f6 25. ♔b1 ♔c4 26. ♔c1 ♔b4 vs.

Okuyucu beyaz şah ile birlikte gezebilir ama biz kağıttan ekonomi yapmak için 69. hamleden itibaren size gösterelim ve şimdi tam hamle yapma dezavantajı durumunu *(zugsvang)* gösterelim.

69. ♔a2 c4



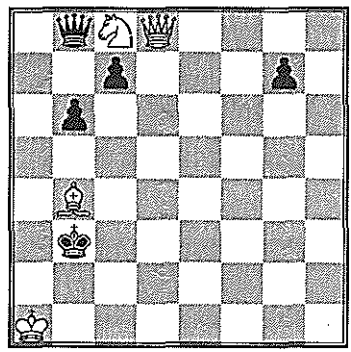
Heyhat siyahlar kendi şahlarının elinden c4 karesini alma durumu ile karşı karşıya geliyor. Şimdi siyahların savunması yokedilir

70. ♔b1

Çekirge bir sıçrar, iki sıçrar, üçüncüde ele geçer. Hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*. Beyaz şah dinlenebilir. Fil artık çalışıp halleder.

Vezirle Hamle Yapma Dezavantajı Durumu ve Vezir Üçgeni

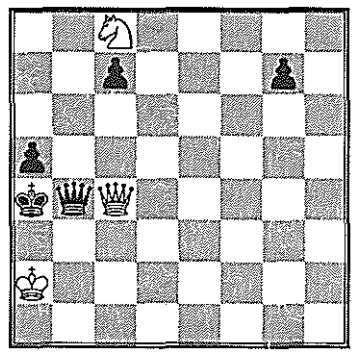
81. **D. Petrov,** 1946



1. ♗a5! ba 2. ♕d3+ ♔a4

Şahı tahtanın kenarına sürüklemek için fil bedeva feda ediliyor. Daha defalarca etütlerin çözümü sırasında biz bunun yeterli bir telafi olabildiğine kanaat getireceğiz.

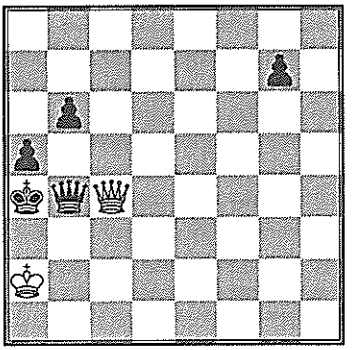
3. ♔a2 ♕b7 4.♕c4+ ♕b4 (D)



5. ♘b6+!!

Filin arkasından beyazlar atı da feda eder, fakat piyonu "b" hattına geçirmek siyahların yararına değil: c2 karesindeki öldürücü şahtan dolayı onu b6 karesine sürmek olanaksızdır. Siyahlar, vezirlerle, hamle yapma dezavantajı durumuna düşüyor.

5. ... cb (D)



6. ♕d3!!

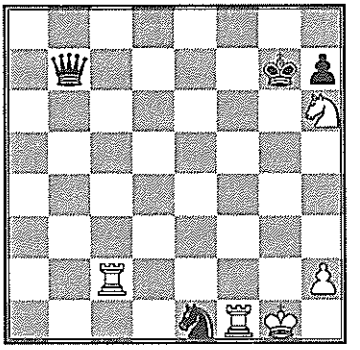
Şahlardan birinin başarısız bir durumda konuşlandığı zaman, örneğin tahtanın kenarına sıkıştığı zamana ait vezir oyunsonuna ait tipik bir örnek. Vezir rakip şahın elinden bütün kareleri almak ve kendi şahını şah çekilmekten koruyan sessiz bir hamle yapıyor. Rakip vezir çoğu zaman mata götüren bir felakete doğru sürüklenmektedir. Çünkü siyahların daha g7 piyonu var. Onun her bir hamlesinden sonra beyazlar iki şah çekimi ve d3 karesindeki üssüne dönerek ***(vezir üçgeni)*** hamle yapma dezavantajı durumu *(hamle sırasını devretme)* yaratıyor. "g" piyonunun ölümü ile tam bir hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* ortaya çıkar.

6. ... g6 7. ♕d7+ ♕b5 8. ♕d4+ ♕b4 9. ♕d3! g5 10. ♕d7+ ♕b5 11. ♕d4+ ♕b4 12. ♕d3! g4 13. ♕d7+ ♕b5 14. ♕:g4+ ♕b4 15. ♕d7+ ♕b5 16. ♕d4+ ♕b4 17. ♕d3!

Siyahlar ya mat olur ya da veziri kaybeder.

Kale Üçgeni

82. **V. Pahman,** 1972



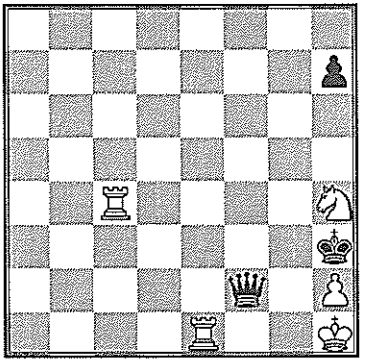
Kazanma şansını korumak için beyazların kendi atını koruması, diğerini alması gerekir.

1. ♘f5+ ♔g6 2. ♘h4+ ♔h5 3. ♖c5+ ♔g4 4. ♖c4+ ♔h3 5. ♖:e1

Birinci görev, atı alma tamamlandı. Fakat açıkta bulunan beyaz şah ve zayıf at *(tahtanın kenarında bulunuyor)* siyahlara karşıoyun şansını vermektedir.

5. ... ♕a7+ 6. ♔h1 ♕f2!

Korkunç bir tehditle siyah vezir saldırdı. Beyazlar için iyi bir yanıt bulabilmek kolay değil. Bu yüzden bu oyun daha da güzel.



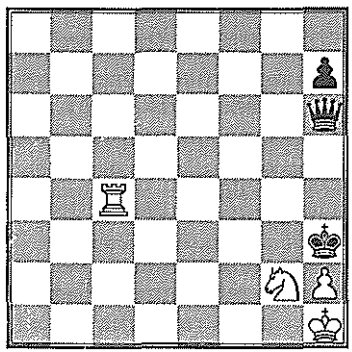
7. ♖e3+!! ♕:e3 8. ♘g2

Kaleye karşı beyazlar atın pozisyonunu kuvvetlendirdi, kendi şahlarını korudu, vezire saldırarak tempo kazan-

dı ve h4 karesinden mat tehdidi yaratıyor.

8. ... ♕h6 (D)

Basiretli bir satranççı, hamle sırası şimdi siyahların olsa, derhal hamle yapma dezavantajı durumundan dolayı kaybedeceğini görür. Hamle sırasını vermenin olası olup olmadığını şimdi görelim. Elbette olası, **kale üçgeni** yöntemiyle.



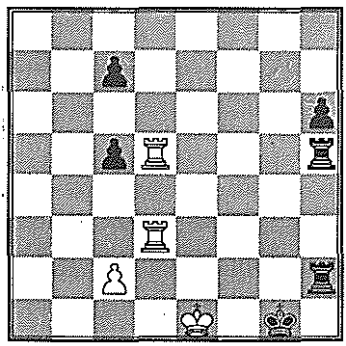
9. ♖f4! ♕h5 10. ♖d4! ♕h6 11. ♖c4

Son diyagramdaki pozisyona geri döndük ama bir farkla. Hamle sırası siyahlarda şimdi. Hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*.

11. ... ♕f6 12. ♘f4+

Dört Kale Oyunsonunda Hamle Yapma Dezavantajı Durumu

83. **G. Umnov**, 1985



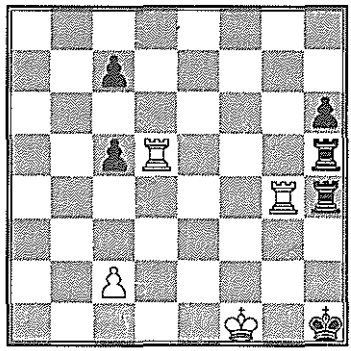
Siyahlar köşede sıkışmış şalı ve kalelelerden dolayı mecburen hamle yapma dezavantajı durumuna düşer.

1. ♖g3+ ♔h1 2. ♔f1!

Bir hamlede mat tehdidi.

2. ... ♖2h4 3. ♖g4!! (D)

Bu hamle siyah kalelerin hareketliliğini sınırlar, yapacakları herhangi bir hamle derhal mat felaketine götürür.



Güzel bir pozisyon: dört kaleli hamle yapma dezavantajı durumu. Siyahlar figürlerle tek bir hamle bile yapamıyor. Geriye piyonlarla oynamak kalıyor. Fakat bu da sadece bir kaç hamle direnmelerini geciktirebiliyor.

3. ... c4 4. ♖e5! c3

Şimdi bildiğimiz bir örnek: üç hamle *(iki şah çektikten sonra kalenin g4 karesine geri dönmesi)*. Beyazlar piyon bitine kadar hamle yapma dezavantajı durumunu yaratmaya çabalar.

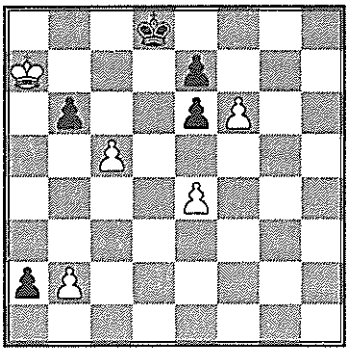
5. ♖g1+ ♔h2 6. ♖g2+ ♔h1 7. ♖g4 c6 8. ♖g1+ ♔h2 9. ♖g2+ ♔h1 10. ♖g4 c5 11. ♖g1+ ♔h2 12. ♖g2+ ♔h1 13. ♖g4 c4 14. ♖g1+ ♔h2 15. ♖g2+ ♔h1 16. ♖g4

Bu etütteki son kale üçgeni, ve siyahlar tam bir hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* içerisinde.

16. ... ♔h2 17. ♔f2! ♔h3 18. ♖g3+ ♔h2 19. ♖g2+ ♔h3 *(Eğer 19. ... ♔h1, oynanırsa, o zaman 20.♖e1#)* **20. ♖e3#**

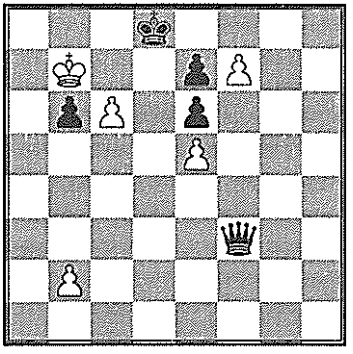
Odak Noktasında Hamle Yapma Dezavantajı Durumu

84. **A. Votava, 1960.** (Oyunsonu Etüdü)



1. f7 a1♕+ 2. ♔b7 ♕f1 3. c6 ♕f4 4. e5 ♕f3 (D)

Vezir iki hat boyunca piyonları tutmaktadır: f dikeyi ve a8-h1 diyagonali. Bu hatların kesişim noktasında f3 karesi odak noktasıdır. Yani vezir f3 noktasını terk edemez. Vezirin yapacağı herhangi bir yanlış hamle ölüme götürür.

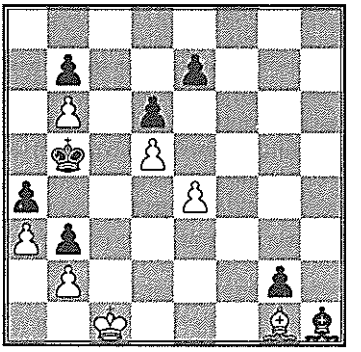


5. b3 b5 6. b4

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda:

Uygun Kareler - At Yansılaması veya Şahın Hamle Yapma Dezavantajı Merdivenciği

85. **H. Munos,** 1976



At "L" harfi biçiminde tuhaf hamlesiyle, tahta üzerinde olmayan ve olmayacak tek bir ata rağmen, bu etüdün ana kahramanı durumundadır.

Pozisyonu şöyle değerlendirelim: Filler hareketsiz, fakat beyaz fil faydalı bir iş yapıyor, b6 piyonunu savunuyor ve siyah şahın elinden b6-e3 diyagonalini alıyor. Siyah fil derin bir pusuda bulunmakta, fakat o da kendi ordusu için önemli bir rol oynamakta, beyaz filin yerinden oynamasına izin vermemektedir. Bununla beraber aşikardır ki filler sadece yardımcı personeldir ve aslına bakılırsa biz iki aktörün oyununu seyrediyoruz: şahlar.

Bu etüt zor bir tema olan **uygun kareler** hakkında, fakat burada kurnaz "at hamlesi" oyunu sadeleştirir ve durumu halletmemize yardımcı olur.

Zafer kazanmak için beyaz şahın b4 karesine çıkması ilk iş olarak siyah şahı a6 karesine itmesi gerekir. Bu siyahların e7 piyonuyla kendilerini felakete sürükleyen hamle yapma dezavantajı durumuna düşmesinin anahtar pozisyonudur. Beyaz şahın b4 karesine nasıl geleceğini düşünelim. Bunun için siyah şah a5 karesindeyken beyaz şah

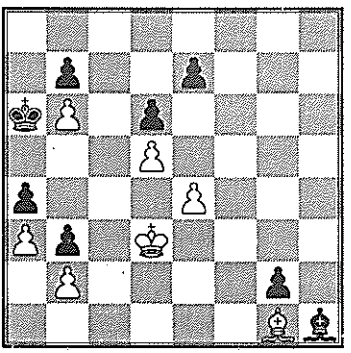
c4; veya siyah şah b5 karesindeyken beyaz şahın c3 karesine çıkması gerekir. Beyaz şah c4 karesinde olduğunda, siyah şah a5; veya beyaz şah c3 karesinde olduğu zaman siyahlar b5 karesine hamle yaparsa, o zaman beyazlar mecburen gerilemek zorunda kalır. Bize gösterilen bu beş şah konumunda tek bir genel kural var: **At Yansılaması durumunu** *(oppozisyon)* elde eden başarıya ulaşır! Bu kural mevcut pozisyonun çözümüdür. Bize kalan sadece bulunmuş olan **bu uzak at yansılama pozisyonu** yöntemini sürdürmektir: yani şahı her zaman 3,2,1 at hamlesi mesafesinde bulundurmak.

1. ♔d1!

1. ♔d2? hamlesi hatalıdır, çünkü 1. ... ♔a5! hamlesinden sonra siyahlar uygun kareyi elde etmiş olur: siyah şah beyaz şahtan iki at mesafe uzaklıkta bulunuyor. Uygun kareye son hamleyi yapan sahip olur. Deneyelim şimdi:

a) 2. ♔c3 ♔b5! 3. ♔d3 ♔a6 4. ♔c4 ♔a5 5. ♔c3 ♔b5 6. ♔d3 ♔a6! (D)

Siyahlar at yansılama durumunu ellerinde bulunduruyor ve beyazlar anahtar kare b4'ü ellerinde bulunduramıyor;

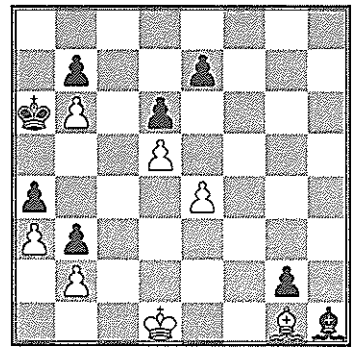


b) 2. ♔d3 ♔a6! Şimdi merkeze yarma hareketi ile girme sadece beraberlik getirir:

3. e5 ♔a5 4. ed *(4. e6 ♔b5 5. ♔c3 ♔a5 6. ♔c4 ♔a6 7. ♔b4=;4. ♔c4 de 5. ♔d3 ♔b5 6. ♔e4 ♔c4 7. ♔:e5 ♔d3 8. ♔e6 ♔c2 9. ♔:e7 ♔:b2 10. d6 ♔:a3 11. d7 b2 12. d8♕ b1♕=)*

4. ... ed 5. ♔e4 ♔b5 6. ♔f5 ♔c4 7. ♔e6 ♔d3 8. ♔:d6 ♔c2 9. ♔c7 ♔:b2 10. d6 ♔:a3 11. d7 b2 12. d8♕ b1♕=.

1. ... ♔a6! (D)



Beyaz aşağıdaki zor yanıt hamleyi bulamadığında siyahların ümit veren en sağlam savunma hamlesi. Fakat tek ve gerekli olan anahtar hamleyi artık biliyoruz: a6 noktasındaki şahtan 3 at hamlesi uzaklıkta şahın bulunması.

2. ♔e1!!

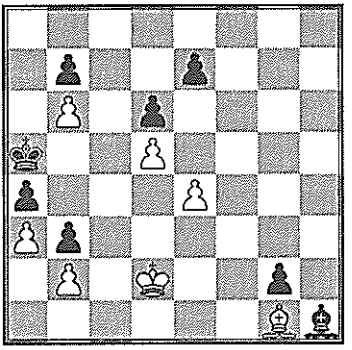
Beyazlar uygun kareyi elde etti *(uzak at yansılaması durumu)*. Şimdi siyahlar güçsüz. Bu pozisyonun esrarını bilmeyeninin beyazların ikinci hamlesini bulması kolay değil.

2. ... ♔b5

2. ... ♔a5 3. ♔d2, devamı hiçbir şeyi değiştirmez ve tekrar şahlar arasında tam iki at mesafesi.

3. ♔e2! ♔a5 4. ♔d2! (D)

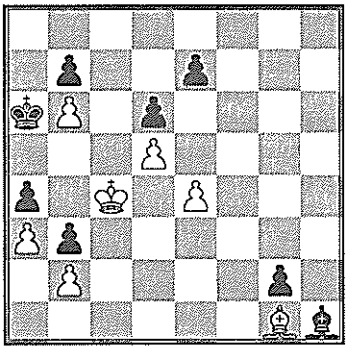
İki at sıçrama mesafesi: beyazlar için uygun karedir!



4. ... ♔a6 5. ♔d3! ♔b5 6. ♔c3! ♔a5 7. ♔c4!

Siyah şahın manevrasını kontrol ederek beyazlar merdiveni tırmanıyor.

7. ... ♔a6 (D)



8. ♔b4

Hamle yapma dezavantajı durumu!

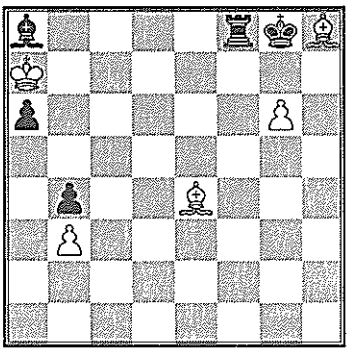
8. ... e5 9. de

Dönüşüm Sırasında Hamle Yapma Dezavantajı Durumu veya Zoltan'ın Mucize Gösterisi

Mevcut durumda, siyahlar fazla kalite ve piyon yarmasını gerçekleştirme olanağı perspektifine sahip. Beyazlar, başlangıçta piyon ileri sürerek daha sonra da fiili alarak materyal güç oranını iyileştirebilir. Burada siyahlar, "a" piyonunun şahtan kesin ayrılması için, yedekte a8'de kalite fedasına sahip bulunmaktadır.

Yarma harekatı sırasında "b" piyonu elbette bir figüre dönüşür, ama beyazların "a" geçer piyonu ortaya çıkar ki o da ileri doğru hareket eder ve burada beraberlik nüansı ortaya çıkar *(örneğin pat)*. Bu harika etütte ortaya çıkan pozisyon ve karşılıklı olanakların değerlendirilmesi satranççının yaratıcılığını ve hatta fantazisini gerektirmektedir.

86. **L. Zoltan,** 1965

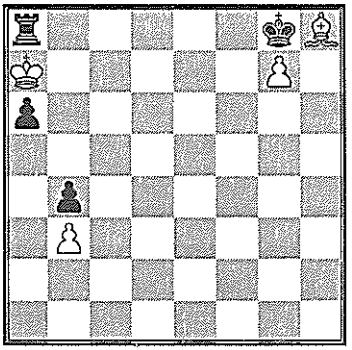


1. g7

1. ♗:a8? ♖:a8+! 2. ♔:a8 ♔:h8 3. ♔a7 *(3. ♔b7 a5 4. ♔c6 a4 5. ♔d5 ab 6. ♔e6 ♔g7)* 3. ... a5 4. g7+ ♔:g7 5. ♔a6 a4 6. ba b3−+, devamı kaybeder.

1. ... ♖e8 2. ♗:a8 ♖:a8+ (D)

Siyahlar önce vezir çıkaracakları için kendi oyunlarıyla memnun, fakat onları umulmadık bir yanıt bekliyor.



3. ♔b7!!

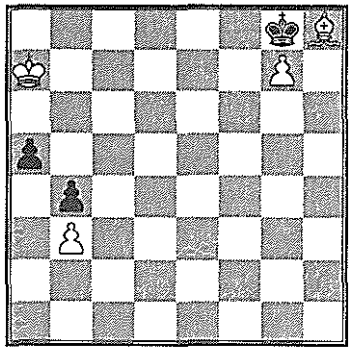
İşte bu hamle! Elbette 3. ♔:a8 a5, devamından sonrasını hesaplamak zor değil.

4. ♔a7 a4 5. ba b3 6. a5 b2 7. a6 b1♕ 8. ♔a8 ♕f5 9. ♔b7 ♕b5+ 10. ♔a7 ♕c6, ile beyazlar kaybeder. Fakat kaleyi almaktansa almamak neden daha iyi? Gösterilen bu varyantta beyazlar hamle yapma dezavantajı durumundan *(zugsvang)* dolayı şah ile a7 karesine kendi piyonunu frenleyen kötü bir hamle yapmak zorunda kaldığını belirtelim. İşte beyazların üçüncü hamlesi piyon oyunsonunda hamle yapma dezavantajı durumundan kaçma çabasıdır. Beyazlar takip eden hamlede, 3. ... a5, hamlesine cevaben, kaleyi almak ister, siyahların geçer piyonunun, beyazların piyonu b1 karesinde vezir çıktıktan sonra, geleceği a7 karesini ona bırakır. Elbette sadece kalenin uzaklaşması durumunda beyazlar berabere yapma durumundaysa, bütün bu akıl yürütmelerin bir anlamı var.

3. ... ♖a7+

Siyahlar rakibi şaşırtmaya çabalıyor, hamle yapma dezavantajı durumuna düşürme mücadelesi devam ediyor. 3. ... ♖d8 4. ♔:a6 ♖d3 5. ♔b5 ♖:b3 6. ♔a4 ♖b1 7. ♔b5 b3 8. ♔b4 b2 9. ♔b3, devamından sonra açık beraberlik. Beyaz şah rakibin başarısız durumdaki kalesi ve piyonuyla rahat başa çıkabilir. Kale kendi piyonuna siyah şahta g8 karesine bağlı.

4. ♔:a7 a5 (D)



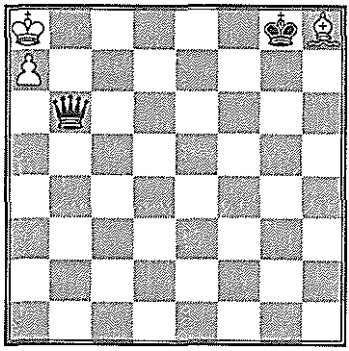
5. ♔a8!

Şah şaşırmıyor!

5. ... a4 6. ba b3 7. a5 b2 8. a6 b1♕ 9. a7

Şimdi beyazları yöneten fikir, pat yapma.

9. ... ♕e4+ 10. ♔b8 ♕e8+ 11. ♔b7 ♕d7+ 12. ♔b8 ♕b5+ 13. ♔c7 ♕a6 14. ♔b8 ♕b6+ 15. ♔a8 ♔f7 16. g8♕+ ♔:g8 (D)

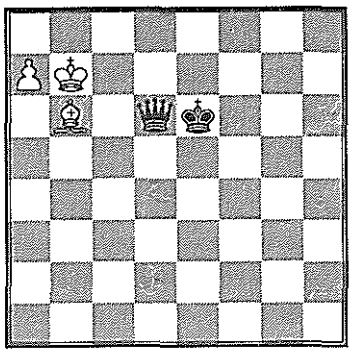


Oyunsonu beraberedir. Ancak doğru ve dikkatli oynamayı gerektirmektedir.

17. ♗e5!

Şu şekilde oynanırsa 17. ♗d4? ♕c7 18. ♗e5 ♕c8+ 19. ♗b8 ♕c6#, güzel bir mat elde edilir.

17. ... ♔f7 18. ♗c7! ♕b5 19. ♗b6! ♔e6 20. ♔b7 ♕d5+ 21. ♔b8 ♕d6+ 22. ♔b7! (D)



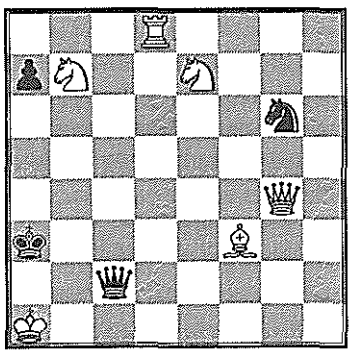
22. ♗c7?, ♕b4+ 23. ♔c8 ♕f8+ 24. ♔b7 ♕f3+ 25. ♔b8 ♕b3+ 26. ♔c8 ♕d5 27. ♔b8 ♕b5+ 28. ♔c8 ♕c6 29. ♔b8 ♔d7, devamı da yenilgiye götürür.

22. ... ♕d7+ 23. ♔b8

Berabere.

Kritik Pozisyonda Hamle Yapma Dezavantajı Durumu

87. **O. Pervakov,** 1990



Deneyimli bir amatör satranççının burada tahtaya göz atarak şu şekilde söylemesi göz ardı edilemez: "Burada neden hamle yapma dezavantajı durumu? Bu Mihail Tall veya Rashid Necmeddinov'un partisine benziyor. Şahlar çıplak. Şimdi herhangi bir bitirici feda, şah ve mat". Feda elbette olacaktır. Fakat bitirici olmaktan uzak. Mat ise görmüyoruz. Zor ve güzel herşey belirsiz ve sessiz beşinci hamle ile meydana gelmektedir. Bununla beraber beşinci hamleye kadar varmak kolay değil.

Siyahlar kale, fil ve atsız, fakat üç kareden bir hamlede mat yapma tehdidi yapmaktadır. Özgürlüklerini satın almak için beyazların çok pahalı bir ödeme yapması gerekmektedir. Bununla beraber kale fedasıyla oyun berabere yapılabilir: 1. ♖d3+ ♕:d3 2. ♕g2 *(veya 2. ♕a4+ ♔:a4 3. ♘c5+ ♔b5 4. ♘:d3 ♘:e7)* 2. ... ♕c3+ 3. ♔b1 ♕b3+ 4. ♔c1 ♕c3+ 5. ♔d1 ♕a1+ 6. ♔d2 ♕b2+. Fakat o zaman bu etüt neyin nesi? Hayır kazanç aramak gerekiyor!

1. ♕a4+!! ♕:a4

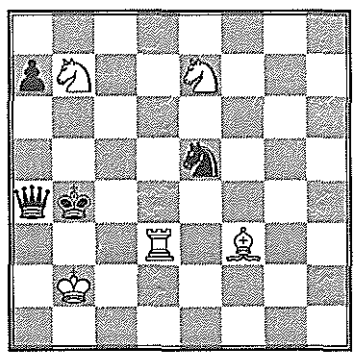
1. ... ♔:a4 2. ♗d1, devamı ile beyazlar kazandığı için kötü.

2. ♖d3+ ♔b4+ 3. ♔b2

Beyazlar veziri veriyor *(materyal eşitlik)*, fakat bu fedanın pozisyonel sonucu ortada. Beyaz şah cesaretlendi ve iyi görünmektedir. Siyah vezir ise yorgun ve pasif görünüyor.

3. ... ♘e5! D

3. ... ♘:e7 4. ♖d4+ ♔b5 5. ♗e2+ *(3. ... ♕e8 4. ♖b3+; 3. ... ♕a6 4. ♖d4+)*, devamı kaybeder.



Bu arada siyahlar çok güçlü bir hamle yaptı. At çatalın dışında, c4 ka-

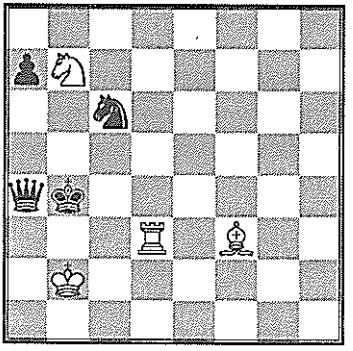
resinden şah çekme tehdidini de yapıyor. En azından figür fedası ile onu oyalamak gerekiyor.

4. ♘c6+!

4. ♘d5+ ♔c4 5. ♖c3+ ♔d4, devamı hiçbir şey vermez.

4. ... ♘:c6 (D)

Fakat şimdi beyazlar ne yapar? Atağın devamı görünmüyor. Takip eden zor hamle onun niyetini açıklamaktadır.



5. ♗e2!!

Bu hamleyi bulmak zor. Çünkü bu hamleden sonra beyazlar hiçbir şeyi tehdit etmemektedir. Amacı hamle yapma dezavantajı durumuna sokmak. Beklenmedik bir şekilde vezir ve atın kımıldayamadığı açıkça görülüyor. Sadece şahın c4 karesine hamlesi var. 5. ♙d1 ♕b5 6. ♖b3+ ♔a4, devamı sadece beraberliğe götürür.

Beyazların 5. hamlesinden sonraki durumuna dikkat ediniz: siyah vezir ne kadar zayıf bir yaratığa dönüştü. Tahtanın kenarında kendi ve rakip figürler tarafından bloke olmuş durumda!

5. ... a6

Piyon hamlesi sadece soluklanmadır. Yine de şah ile oynamak zorunda.

6. ♗f1!

Konuşulduğu gibi şahın c4'e hamlesini bekliyoruz!

6. ... ♔c4 7. ♖h3+!

At ve şah ona yetişemesin diye kaleyi mümkün mertebe uzağa götürmek gerekiyor.

7. ... ♔d5 8. ♖h5+ ♘e5 9. ♗g2+ ♔c4 10. ♖h4+ ♔b5 11. ♗f1+ ♘c4+ 12. ♖:c4!

Sonuna kadar dikkat!

12...♕:c4

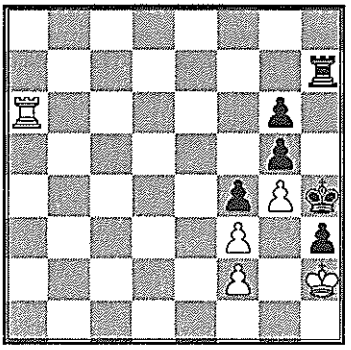
12. ... ♕d1, hamlesine karşı 13. ♖c1+!, oynanır.

13. ♘d6+

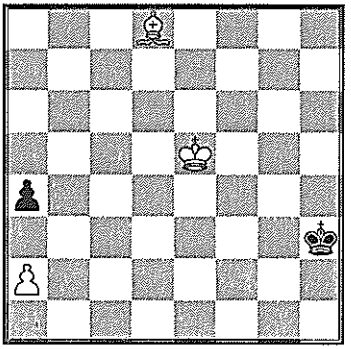
Güçlü bir satranççı için 5. ♗e2, tipinde sesiz bir şekilde hamle yapma dezavantajına düşüren hamleyi yapma bazen feda ile mat atağından daha güçlüdür.

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 88 – 105

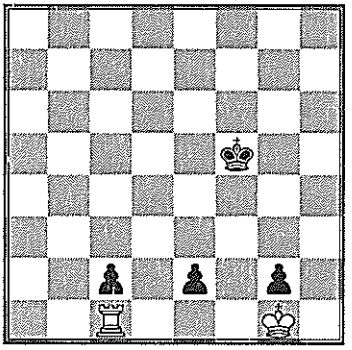
88. **A. Votava,** 1935



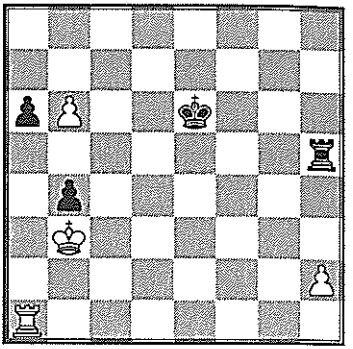
89. **A. Trotsky,** 1925



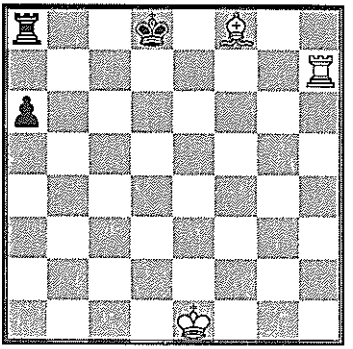
90. **R. Reti,** 1928



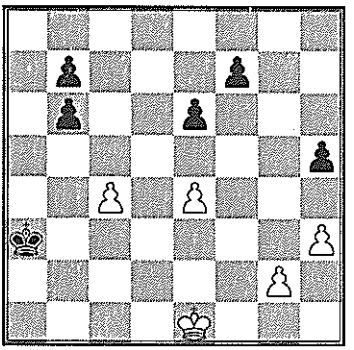
91. **Y. Marvitz,** 1937



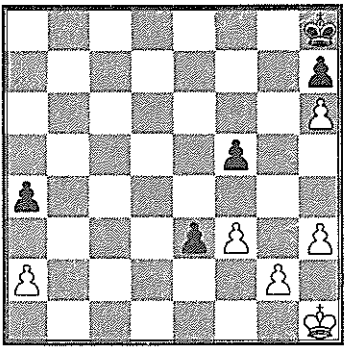
92. **L. Kubbel,** 1909



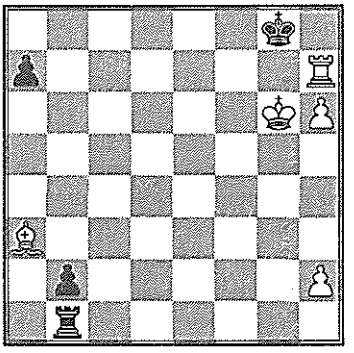
93. **N. Grigoriev,** 1954



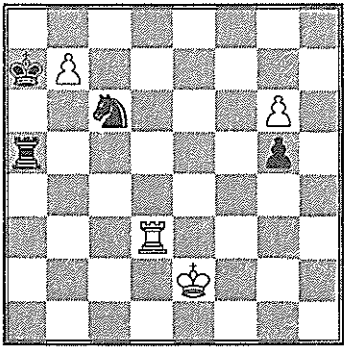
94. A. Korani, 1997



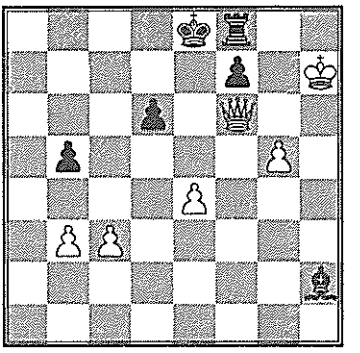
95. N. Kralin, 1973



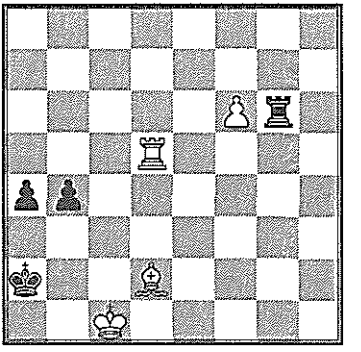
96. G. Matison, 1922



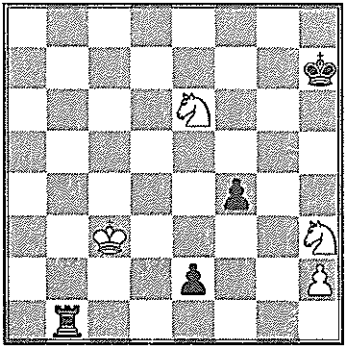
97. R. Reti, 1928



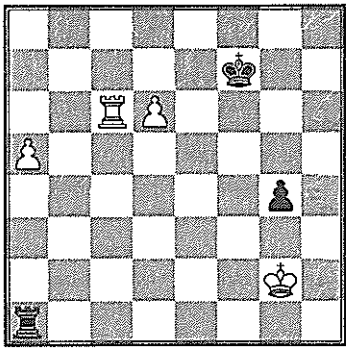
98. G. Kasparian, 1939



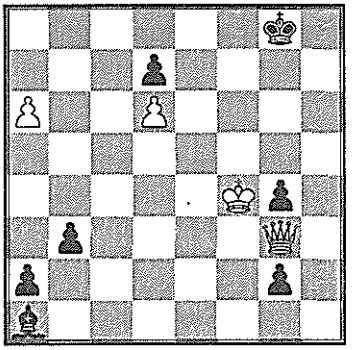
99. V. Israelov, A. Sarıçev, 1980



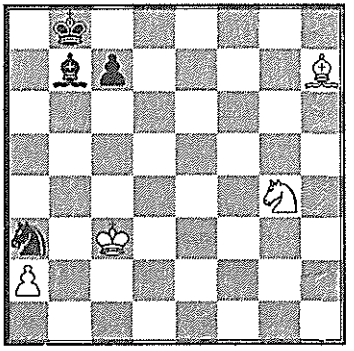
100. **E. Tsepler,** 1923



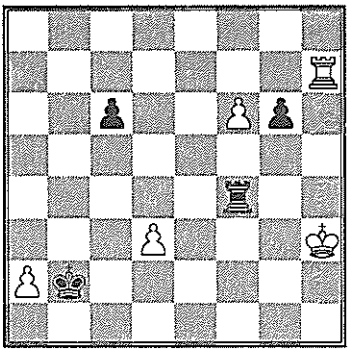
101. **G. Kasparian,** 1959



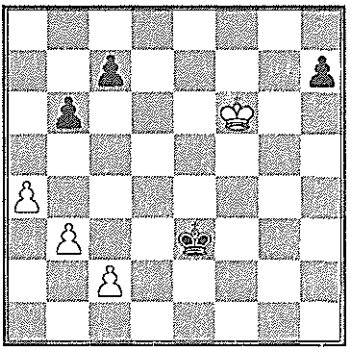
102. **A. Kuryatnikov,** 1988



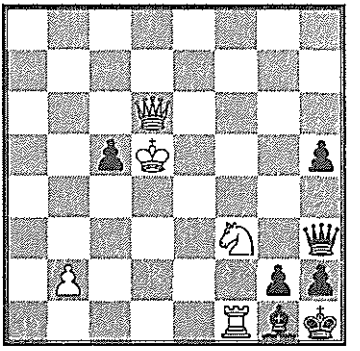
103. **E. Yanoshi, P. Benko,** 1987



104. **G. Matison**



105. **D. Gurgenidze, L. Mitrofanov,** 1980



Ayıya karşı, arkadaşlar,
Korkusuzca giderim,
Ben arkadaşlı olursam,
Ayı arkadaşsız.

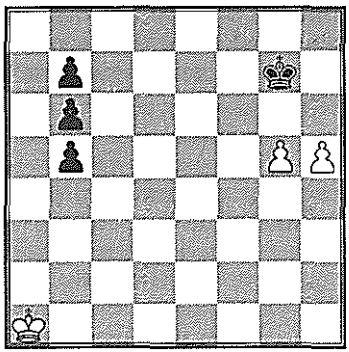
III. KISIM
GÜÇ İŞBİRLİĞİ

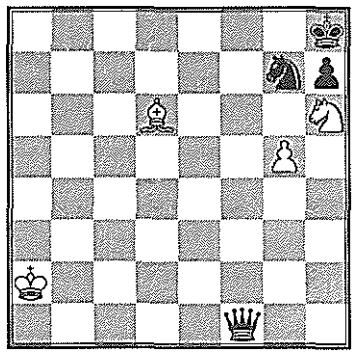
Satranç oyunu atak ve savunmada güç işbirliği *(piyon ve figür)* üzerine kurulmuştur. Satranç partisinde güç seferberliği ve takibinde eylem uyumu, satranç sanatının en önemli prensibidir. Rus yazılı satranç literatüründe iyi figür işbirliğini tanımlama için müzikten alınmış özel bir terim kullanılmaktadır: figürlerin uyumlu konumu, harmonika.

Bütün satranç partilerinde **güç işbirliği** ortaya çıkmasına rağmen pedagojik anlayış bakımından bu tema için, genç satranççılara uyumlu işbirliğinin altını çizmek ve öğretici örnekleri vermek bakımından, ayrı bir kısım ayırmayı faydalı buldum.

Kapablanka şöyle yazmaktadır: "Partinin ortasında önemli olan figürlerin eylem uyumudur. Özellikle burası satranççıların çoğunun zayıf tarafı olmaktadır. Pek çoğu güçlerini toplamadan, bir figürle bir noktaya diğeriyle de diğer noktaya saldırmaya çabalar. Daha sonra da nerede yanlış yapmış olduklarını sorarlar. Kendi figürlerinizin eylemini koordine etmek zorundasınız. Bu ana prensip bütün parti boyunca geçerli olan şeydir".

Başarı için gerekli olan bir görevi yerine getirmek için birkaç figürü toplamak güçte sayısal bir avantaj yaratır. Fakat bu uyumlu güç işbirliğinin öneminin tek nedeni değildir. İyi işbirliği içerisindeki figürler azınlıkta olsalar bile başarıya erişebilirler. Dünya şampiyonu Em. Lasker şöyle yazıyor. "Mesele şundan ibarettir: figürün bireysel değeri onun koordineli eyleminin değerinden daha başka olmaktadır. Ve satrançta bu çok belirgindir". Basit ve açık iki örnek inceleyelim.





Siyahların fazla piyonu *(sol diyagram)*, fakat piyonlarının uyumlu durumundan dolayı beyazların avantajı açık. Onlar uygun bir şekilde eylem yaparak, sadece altıncı yatayda üç kareyi siyah şahın elinden almıyor, cepheden yaklaşılmasına izin vermez, aynı zamanda şahın kanattan saldırısına karşı da kendi kendilerini savunma yeteneğindedirler. Siyah piyonların konumu katiyen uyumlu olarak nitelendirilemez. Beyaz şah hiçbir engelle karşılaşmadan onların hepsini ortadan kaldırabilir.

Sağdaki diyagram *(G. Zahodyakina'nın 108 no'lu etüdünün nihai pozisyonu)*: file karşı siyahların veziri, fakat beyazların tahta üzerindeki hafif figürlerinin güzel koordinasyonu sayesinde beraberlik. Vezir savunmasız durumdaki fil ve piyona dokunamıyor çünkü attan korkuyor.

Beş tip güç işbirliğinden bahsedilebilir:

- Aynı anda figürler herhangi bir noktaya saldırdıklarında,

- Atak veya savunma sırasında figürler farklı karelere saldırdıkları ve bu şekilde birbirlerini tamamladıklarında,

- Figürler birbirlerini savundukları zaman,

- Figürler direk olarak bir kareye saldırmadıkları veya birbirlerini savunmadıkları zaman, bunu taktik bir yöntemle yapabilirler *(taktik işbirliği)*,

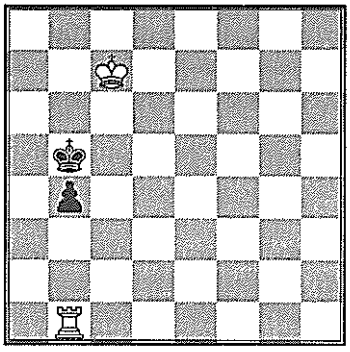
- Figürler genel planı gerçekleştirmek için farklı manevralarını yürüttükleri zaman *(stratejik işbirliği)*.

Ortak Hücum veya Dolanma Metodu

İki figürün *(veya daha fazla)* bir noktaya saldırısı en yaygın olan işbirliği durumudur. Hemen her partide olmaktadır. Özellikle bu metotla pek çok durumda mata erişilebilmektedir. Piyonlara karşı kale oyunsonundan bir örnek gösterelim. Ortak saldırı tek kazanç yöntemidir.

Bu oyunsonunda zafere varmak için beyaz figürlerin, şah ve kale, aynı zamanda piyona saldırması gerekmektedir. Pozisyonu iyice anlamadan 1. ♔d6?, hamlesiyle şah ileri oynanırsa, o zaman siyahlar 1. ... ♔c4! hamlesiyle omuzla itekler, beyazlar şah ile piyona yaklaşınayı başaramaz ve berabere.

106. **F. Amelung,** 1901



1. ♔b7!

Karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumu ortaya çıktı: siyahların hamlesi sırasında beyazlar kazanır, beyazların hamlesi sırasında ise berabere. Beyazlar yansılama *(oppozisyon)* yardımıyla rakibini hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* sokar: siyah şah "b" hattından uzaklaşmak zorunda ve beyazlar dolaşına yöntemiyle omuzla iteklenmekten kaçmarak piyona yetişir.

1. ... ♔c4

Veya 1. ... ♔a4 2. ♔c6! b3 3. ♔c5 ♔a3 4. ♔c4 b2 5. ♔c3

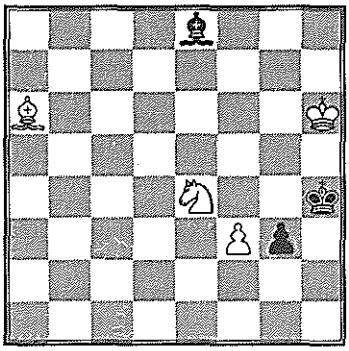
2. ♔a6! b3 3. ♔a5 ♔c3 4. ♔a4 b2 5. ♔a3

Şah ve kale piyona saldırdığı için beyazlar kazanır.

Dolanma yöntemi büyük bir pratik öneme sahiptir ve onu bütün satranççılar faydalı olarak özümsemelidir.

Figürlerin Birbirini Savunduğu Zaman

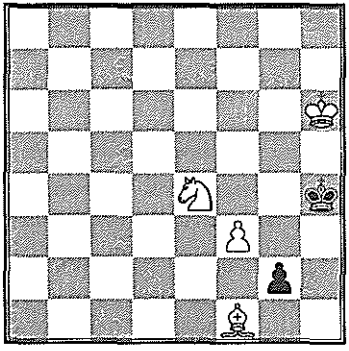
107. **E. Pagosyanitz**, 1961



1. ♗f1 ♗b5!

1. ... ♗d7 2. ♞g5 g2 3. ♗:g2 ♔g3 4. ♗f1 ♗c6 5. ♗e2 ♗d5 6. ♔g6, devamından sonra basit bir kazanç.

2. ♗g2 ♗f1! 3. ♗:f1 g2! (D)



Müthiş bir pat darbesi! Fil henüz işin üstesinden gelemedi. At kendisini feda etse bile, onun yardımı zor bir anında fili kurtarıyor: figür işbirliğinde önemli bir yöntem. (D)

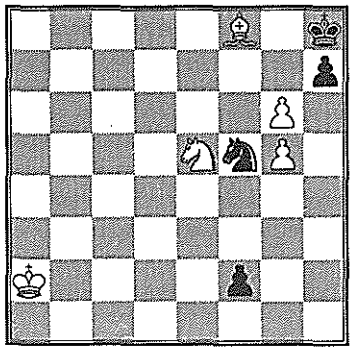
4. ♞g3!! g1♕

veya 4. ... ♔:g3 5. ♗:g2

5. ♘f5#

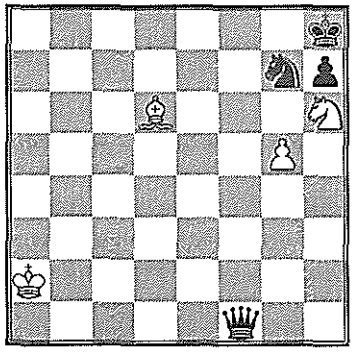
Taktik İşbirliği

108. **G. Zahodyakin**, 1930



Şimdi siyah vezir ortaya çıkıyor. Beyazlar ne yapar? Piyon feda ederek kendi figürlerinin öylesine bir işbirliğini organize ediyorlar, ki sayesinde siyah şah köşeye kapatılır, at fil tarafından açmaza alınır, ve siyah figür, vezir, serbest kalır. Bilindiği gibi çıplak şahı tek başına vezir mat yapamaz.

1. g7+ ♘:g7 2. ♘f7+ ♔g8 3. ♗c5! f1♕ 4. ♘h6+ ♔h8 5. ♗d6!! (D)

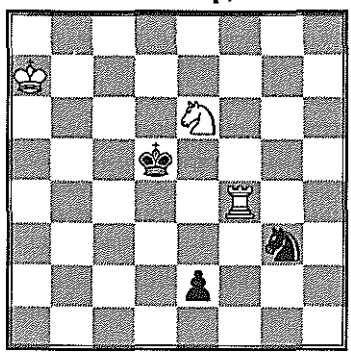


Ne fili ne de piyonu vezir alamaz, çünkü at çatalı tehdidi tarafından onlar savunulmaktadır *(taktik işbirliği)*. Atın hamlesine karşı filin şah çekimi ile devam eder. Beyaz şah tiyatroya seyirci olarak geldi. Berabere.

Farklı figürlerin taktik işbirliğine ait dört durum daha inceleyelim.

Kale ve Atın İşbirliği

109. **F. Prokop,** 1923



Kaçınılmaz olarak vezir çıkacağı için beyazlarla oynayan tecrübesiz bir satranççı oyunu terk edebilir. Gerçekte ise at ve kale çok güzel bir işbirliği içerisinde, ve şahı kovalayarak beraberliği elde eder. Sadece fikir ve figürün doğru mesafesini bulmak gerek.

1. ♖f6!! e1♕

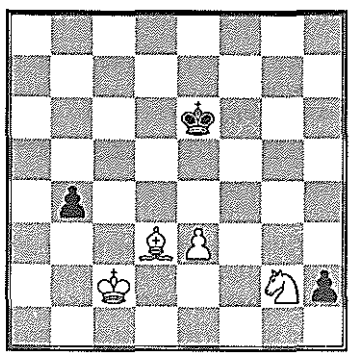
Veya 1. ... ♔e5 2. ♘f4; 1. ... ♘h5 2. ♘c7+ ♔d4 3. ♖e6.

2. ♘f4+ ♔c4 3. ♖c6+ ♔b3 4. ♖b6+

Berabere.

At ve Filin İşbirliği

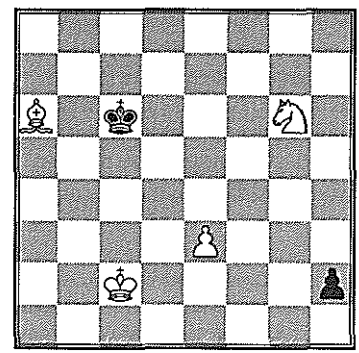
110. **H. Matison,** 1923



Burada da piyona karşı konulamaz. At ve filin ortak işiyle tanışalım. Siyah şah e4 karesine bağlı olduğu için, at kendisini rahat hissediyor. Önce b4 piyonunu alıyor.

1. ♘f4+ ♔e5 2. ♘g6+ ♔d5 3. ♘e7+ ♔e5 4. ♘c6+ ♔d5 5. ♘:b4+ ♔e5 6. ♘c6+ ♔d5 7. ♘e7+ ♔e5 8. ♘g6+ ♔d5 9. ♗a6!! ♔c6 (D)

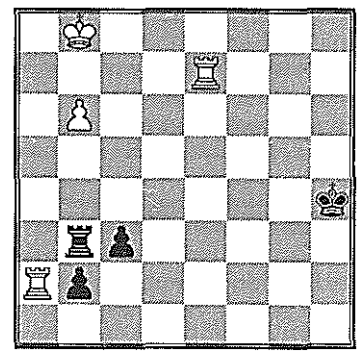
Şimdi fil ve atın işbirliği.



10. ♗e2!! h1♕ 11. ♗f3+ ♕:f3 12. ♘e5+ ♔d5 13. ♘:f3 ♔e4 14. ♔d2+−

İki Kalenin Taktik İşbirliği

111. **V. Kontratiev,** 1985



En azından siyahların bir piyonu vezir olur. Beyazlar bu duruma sadece henüz olmayan kale işbirliğini gerçekleştirdiği takdirde dayanabilir.

1. ♖e4+

1. ♖h7+? ♔g5 2. ♖g7+ ♔f6 3. ♖g1 ♖:b6+ 4. ♔c7 c2, devamı yanlıştır.

1. ... ♔g5

1. ... ♔g3 2. ♖e3+ ♔f4 3. ♖:b2!, devamından sonra derhal beraberlik.

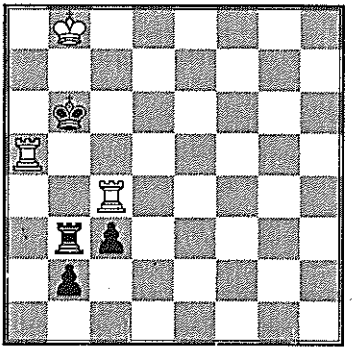
2. ♖a5+ ♔f6 3. ♖f4+ ♔e6

Yeni başlayanlara tavsiye: **rakip şahın durumunu iyileştiren şah çekmeyiniz.** Fakat burada şah çekme zorunludur: başka karşı oyun yok. Bunun dışında b6 piyonunun şah ile alınmasından sonra konumunun başarısız olması da bu pozisyonun gizli fikridir.

4. ♖e4+ ♔d7

Veya 4. ... ♔d6 5. ♖h4 ♖:b6+ 6. ♔c8 ♖b8+ 7. ♔:b8 b1♕+ 8. ♔c8 ♔e7 9. ♖c4.

5. ♖d4+ ♔c6 6. ♖c4+ ♔:b6 (D)

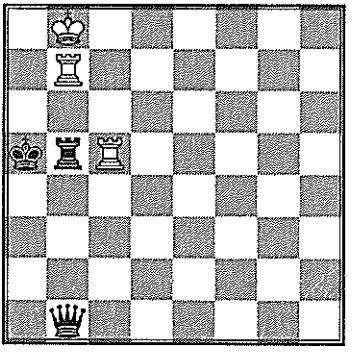


7. ♖a7! b1♕ 8. ♖:c3!

Siyah şah "b" hattında beyaz kaleler tarafından oldukça güzel bir işbirliği içerisinde taktik darbe yapılarak sıkıştırıldı.

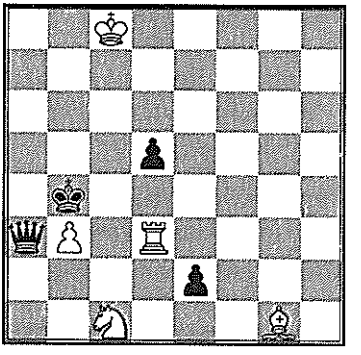
8. ... ♖b5 9. ♖b7+ ♔a5 10. ♖c5! (D)

Malta haçı! b5 kalesi her iki yönde açmazda. Berabere.



Batarya İşbirliği

112. **V. Kontratiev,** 1984



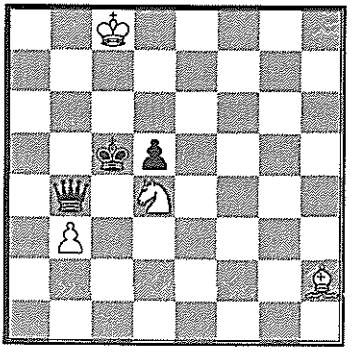
Siyah geçer piyonu almak gerekir, fakat bu sırada kale fırsatı kaçırmaz.

1. ♖d4+ ♔b5 2. ♘:e2 ♔c6 3. ♖b4!!

Siyahlar mat tehdidi yarattıkları için, beyazlar kaleyi feda ediyor. Fakat bedeva değil: at bataryası kurmayı başarmak için.

3. ... ♕:b4 4. ♘d4+ ♔d6 5. ♗h2+ ♔c5 (D)

Siyahlar materyal bakımından büyük bir avantaja sahip, fakat onların şah ve veziri hantalca durmaktadır.



6. ♗g1!

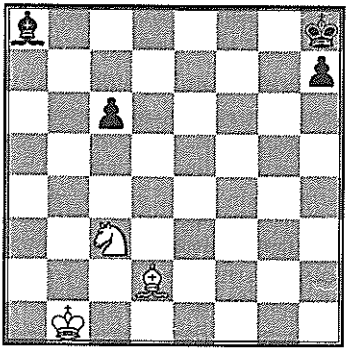
Vezirin tehlikeli bir hamlesi yok. Batarya darbesi taktik bir işbirliği türüdür.

6. ... ♕:d4 7. b4+ ♔c4 8. ♗:d4 ♔:d4 9. ♔c7 ♔c4. 10. ♔c6 d4 11. b5 =

Batarya işbirliği hakkında detaylı bilgi için VIII. Kısıma bkz.

Stratejik İşbirliği veya Figürlerin Birbirlerini Tamamlaması

113. **A. Trotsky**, 1929



Elbette a8'deki fil şimdi kötü durumdadır. Fakat siyahlar için piyonunun c6-c5 ilerlemesi yapması yeterli ve filin problemi kalmayacaktır. Beyazlar o zaman nasıl kazanır?

1. ♗h6!!

Beyazların bir tane daha tehlikeli fikri var: şahı bloke etme!

1. ... ♔g8

Fili serbest bırakma teşebbüsü şahı tutsak olmaya götürür. Örneğin: 1. ... c5 2. ♘b5 ♔g8 3. ♘d6 ♗d5 4. ♔c2 c4 5. ♔c3 ♗e6 6. ♔d4 ♗f7 7. ♔e5 c3 8. ♔f6 ♗b3 9. ♘f5 ♗c2 10. ♘e7+ ♔h8 11. ♗g7#

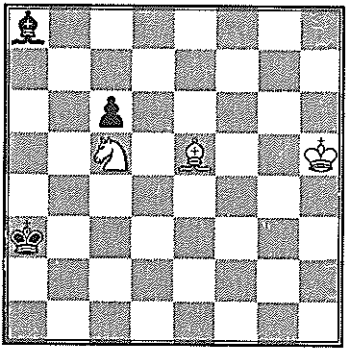
2. ♘e4 ♔f7 3. ♞c5 ♔g6 4. ♗f8 h5

Beyazların planı: önce şah ile "h" piyonunu kazanma, daha sonra da a8'deki fili. Bu sırada at ve fil işbirliği yaparak siyah şahı kendi atına yaklaştırmaz. Gördüğünüz gibi, herbir beyaz figür planlanmış bir stratejik planı gerçekleştirmek için kendi bölümünü yerine getiriyor.

5. ♔c2 ♔f5 6. ♗d6 ♔g4 7. ♔d2 ♔f3 8. ♔e1 ♔g2 9. ♗e7 ♔g3 10. ♔f1 ♔f3

Veya 10. ... h4 11. ♔g1 h3 12. ♔h1

11. ♗d6 ♔e3 12. ♗e5 ♔d2 13. ♔g2 ♔c2 14. ♔h3 ♔b1 15. ♔h4 ♔a2 16. ♔:h5 ♔a3 (D)



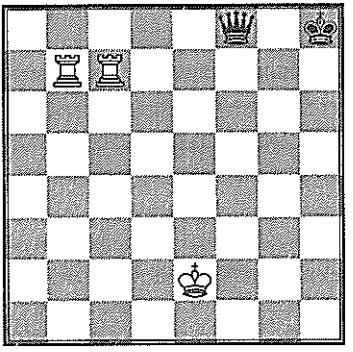
17. ♗c3

At ve filin birbirlerini nasıl tamamladıklarına dikkat ediniz: Fil siyah, at ise beyaz kareyi tutuyor. On-

ların işbirliği sonucunda şah bloke olmuş, beyazlar ise serbestçe a8 karesine gider.

Yedinci Hattı İki Kale Bloke Eder ve Veziri Kazanır

114. **A. Rink,** 1916



Sondan bir önceki hatta iki kalenin güzel bir işbirliği: saldırıyor, tehdit yaratıyor ve bu sırada birbirlerini savunuyor. Bir vezirin böylesi kalelerle mücadele etmesi zor.

Pozisyonu değerlendirelim ve oyun planını tasarlıyalım. Beyazların büyük avantajı var:

a) siyahların vezir ve şahı sekizinci hatta bloke edilmiş durumda *(vezir mattan dolayı onu terk edemiyor)*,

b) Figür sayısında avantaj *(üçe karşı iki)*, bundan dolayı beyazlar kolayca bekleme hamlesi yapar ve hamle yapma dezavantajı durumunu oluşturur.

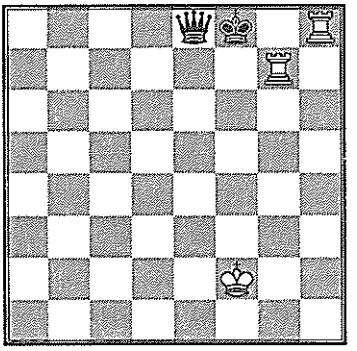
Fakat eğer vezir kurtulur ve şah çekmeye başlarsa beraberlik olacaktır.

Kazanma metodu:

1) Vezirin sekizinci hatta kalmasına dikkat ediniz.

2) Vezirin g7 karesinden şah çekerek vezir fedası ile pat yapmasından kaçınmak için, şahı "g" hattına çıkarmayınız,

3) Bloke etme ve hamle yapma dezavantajı durumu ile veziri g7 karesinden itekleme ve aşağıdaki tipte bir pozisyon elde etme (diyagrama bkz). D



1. ♖h7+!

Beyazların planı:

a) Şahı f2 karesine;

b) Vezir g8 veya f8 karesindeyken c4 ve c5, vezir e8 karesinde olduğu zaman da a7 karelerini tutabilsin diye kaleyi b7'den c7 karesine;

c) Daha sonra veziri şahtan uzaklaştırsın diye diğer kaleyi f7 karesine geçirmek.

Aşağıdaki hamleler zaferi kaçırır:

1. ♖f7 ♕d6; 1. ♖e7 ♔g8!; 1. ♔e1 ♕g8 2. ♔f1 ♕f8+ 3. ♖f7 ♕d6;

1. ♖a7 ♕e8+ 2. ♔f2 *(2. ♔d2 ♕g8)* 2. ... ♕f8+ 3. ♔g2 ♕g7+

1. ... ♔g8 2. ♖he7 ♔h8

2. ... ♕c8 3. ♖g7+ ♔h8 4. ♖h7+ ♔g8 5. ♖bg7+ ♔f8 6. ♖h8+ devamı derhal kaybeder.

3. ♖bc7

3. ♖bd7? ♕g8 4. ♔f3 ♕a8+; 3. ♖a7? ♕g8 4. ♔f2 ♕f8+ 5. ♔e1 ♕g8, devamları kazancı kaçırır.

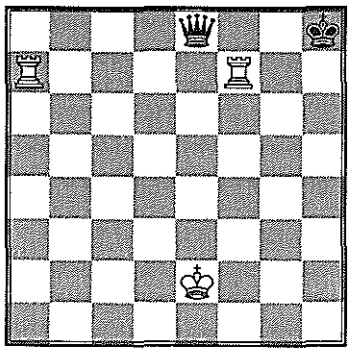
3. ... ♔g8

3. ... ♕g8 4. ♔f1 ♕f8+ 5. ♖f7 ♕g8 6. ♔f2, devamı kaybettirir: hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*.

4. ♖a7

Bekleme hamlesi 4. ♖cd7 ♔h8 5. ♖f7+−, devamı da olası.

4. ... ♔h8 5. ♖f7 ♕e8+ (D)



Veya 5. ... ♕g8 6. ♔f3

Şimdi beyazlar kendi figürlerinin kazandırıcı konuşlanışını gerçekleştiriyor.

6. ♔f2!

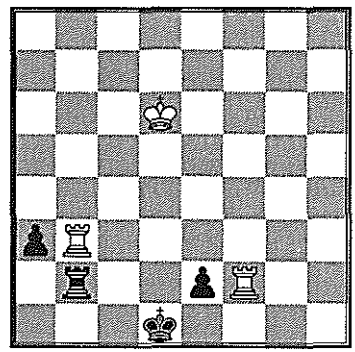
Beyazlar kazanıyor: kalenin h8 karesindeki darbe tehdidine karşı savunması yoktur.

6. ... ♔g8 7. ♖g7+ ♔f8 8. ♖h7 ♔g8 9. ♖ag7+ ♔f8 10. ♖h8+

Sondan Bir Önceki Hatta İki Kale Stratejisi (Vezir ve Kaleye karşı İki Kale)

Piyonlardan biri vezir olur, bu yüzden beyazların savunma yapması zor. Örneğin: 1. ♖:e2 ♖:b3! ve siyahlar kazanır.

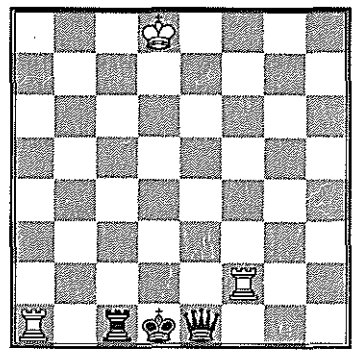
115. **D. Gurgenidze,** 1975



1. ♖:a3! ♖d2+ 2. ♔c7!!

Tek kurtarıcı hamle. Beyazların görevi şahı öylesine yerleştirmek ki gelecekteki e1 veziri şah çekemesin. 2. ♔c6 ♖c2+ 3. ♔d7 e1♕ 4. ♖a1+ ♖c1 5. ♖aa2 ♖b1 6. ♔d8 *(6. ♖g2 ♕e3; 6. ♖h2 ♕e4)* 6. ... ♖b8+ 7. ♔c7 ♕e5+, devamı yenilgiye götürür, çünkü bu varyantta siyah vezir birinci hattı şah çekerek terk eder.

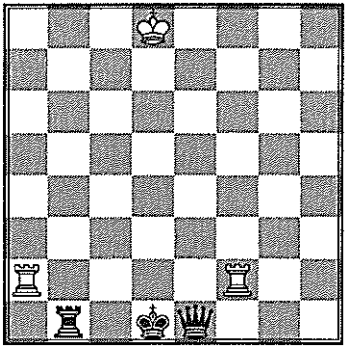
2. ... ♖c2+ 3. ♔d8!! e1♕ 4. ♖a1+ ♖c1 (D)



5. ♖aa2!

Bu pozisyon beyazların stratejisinin temelidir. İkinci hattaki iki beyaz kale birinci hattaki üç siyah figürün blokesini gerçekleştirir. Siyahlahların sadece bir hamlesi var: o da kaleyle.

5. ... ♖b1 (D)



6. ♔d7!!

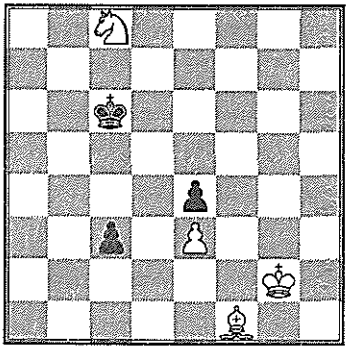
Karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumu. Hamle yapma her kimin-se, o başarısız olur. Şimdi hamle sırası siyahların olduğu için, kale ile onlar şah çekiyor. Şah, e6 veya e8 karelerinden vezirin şah çekmesine izin vermemek için c8 karesine geri çekilir ve kaleye saldırır. Siyahlar hiçbir şey elde etmeden zorunlu olarak kaleyle birinci hatta döner.

6. ... ♖b7+ 7. ♔c8 ♖b1 8. ♔d7 ♖c1 9. ♔d8

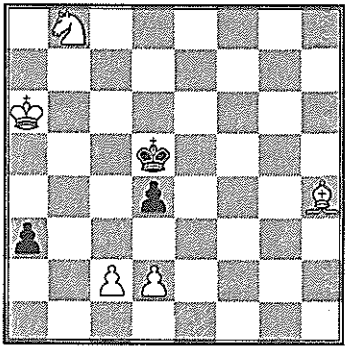
Pozisyon tekrarı. Berabere.

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 116 – 125

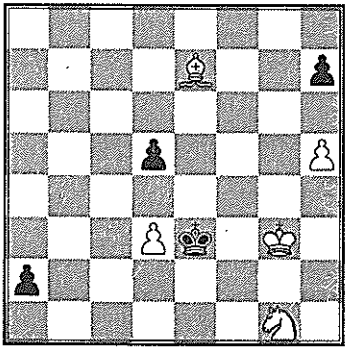
116. **V. Kivi,** 1938



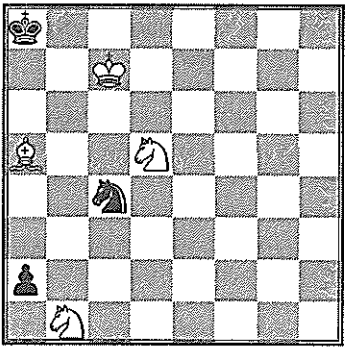
117. **L. Kubbel,** 1922



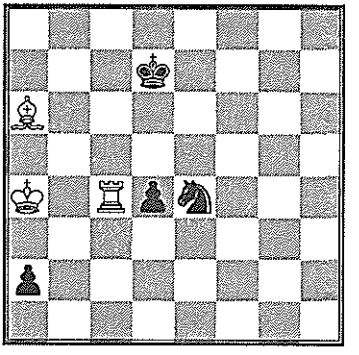
118. **V. ve M. Platovı,** 1909



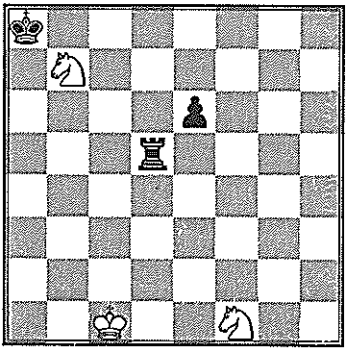
119. **G. Matison,** 1914



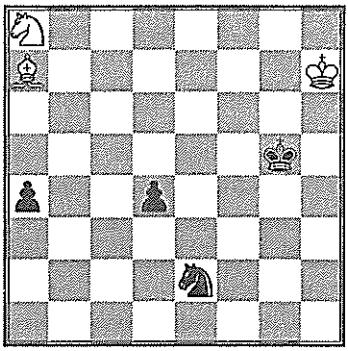
120. **G. Zahodyakin,** 1951



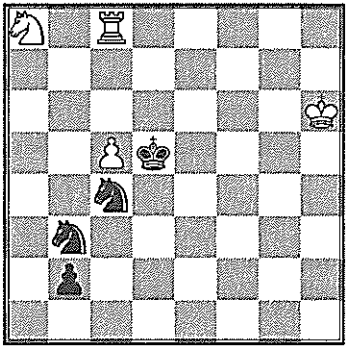
121. **M. Liburkin,** 1946



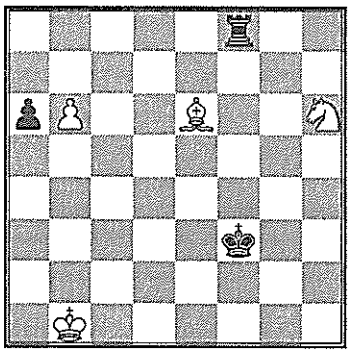
122. **V. Cheover,** 1960



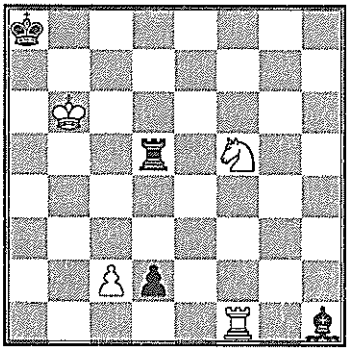
123. **I. Flek,** 1994



124. **B. Gusev,** 1994



125. **H. Kasparian,** 1955

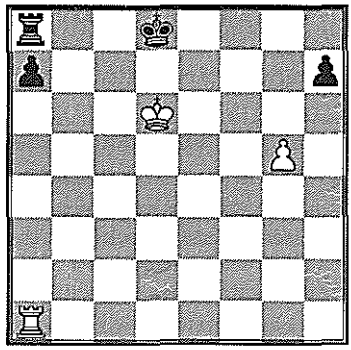


IV. KISIM

HAT
(Açma, Kapatma, Bloke Etme, Örtme)

Açık Dikeyler veya Atlı Süvarinin Kırmızı Halılı Yolu

126. **A. Sleznev,** 1921



Bloke olmuş şah ve eylemi kısıtlanmış kaleye karşı öğretici bir örnek. Beyaz şah ideal bir şekilde durmaktadır. Geriye sadece kale ile tehdit yaratma kalıyor.

1. g6!

"h" dikeyini açmak için!

1. ♖h1 a5!, ve 2. ... ♖a6+, devamı kazandırmaz;

1. ... hg

Veya 1. ... a5 2. gh ♖a6+ 3. ♔d5 ♖h6 4. ♖:a5 ♔e7 5. ♖a8!!

2. ♖h1

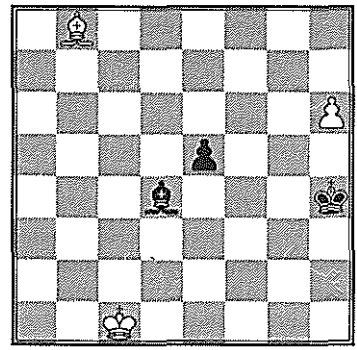
Atlı süvari için kırmızı halılı yol.

2. ... ♔c8 3. ♔c6!

Açık ve kapalı hatlarla iki kaleyi mukayese ediniz.

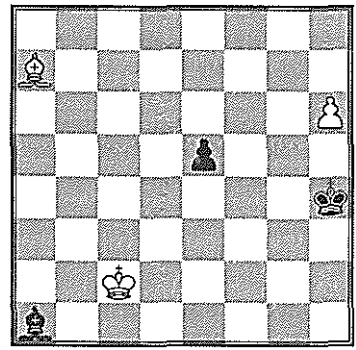
Kapalı Diyagonal

127. **P. Heyeker,** 1930



Galiba dünyada siyahlara e5-e4 oynamayı, ana diyagonali açmayı ve "h" piyonunu alıkoymayı yasaklayacak bir güç yok gibi görünüyor. Vazgeçme arkadaş vaz geçme!

1. ♗a7!! ♗a1 2. ♔b1 ♗c3 3. ♔c2 ♗a1



4. ♗d4!!

İşte sürpriz bu!

4. ... ♗:d4

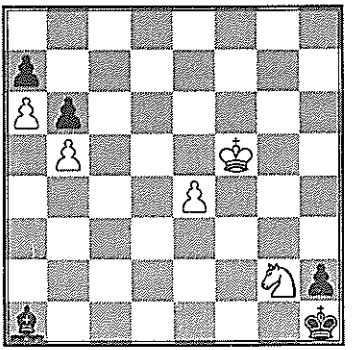
4. ... ed 5. ♔d3, devamı işi değiştirmez.

5. ♔d3 ♗a1 6. ♔e4

Ve "h" piyonu el sallayarak gider.

Diyagonali Bloke Etme

128. **F. Bondarenko, M. Liburkin,** 1950

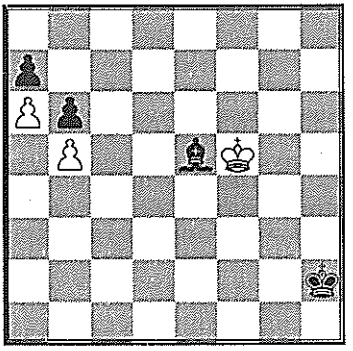


Beyazların kazanma planı açık: h2 ve a7 piyonlarını ortadan kaldırmak. Ama önce atı vermek gerekir. Daha sonra siyah şah c7 karesine çıkar ve beyaz şahı köşeden salıvermez.

1. ♘h4!

1. ♘e1?, hamlesinden sonra siyahlar 1. ... ♗c3, hamlesiyle tempo kazanır - daha ileriye bkz;

1. ... ♔g1 2. ♘f3+ ♔g2 3. ♘:h2 ♔:h2 4. e5 ♗:e5



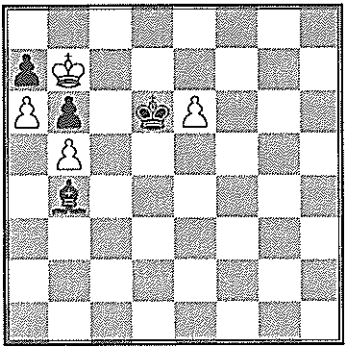
5. ♔e6!!

Espirili bir düşünce! Fili aldıktan sonra siyah şah beyazların kuyruğuna oturur ve onu "a" hattına kilitler. Şimdi ise b8-h2 diyagonali bloke olmuş durumda. Siyah şah kendi fili tarafından sıkıştırılmış, bu yüzden değerli bir tempo kaybetmektedir.

5. ... ♔g3 6. ♔d7 ♔f4 7. ♔c8

Zafer!

Eğer fil e5 piyonunu vurmazsa, o zaman oyun şu şekilde gelişir: 4. ... ♗c3 5. e6 ♗b4 6. ♔e5 ♔g3 7. ♔d5 ♔f4 8. ♔c6 ♔e5 9. ♔b7 ♔d6 (D)



10. e7!, ve beyazlar kazanır.

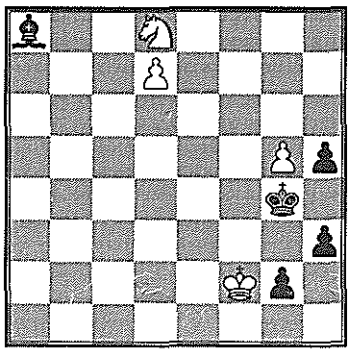
Beyazlar ilk hamlede at ile e1 karesine oynamış olsaydı, o zaman siyahlar en son varyantta fazla tempoya sahip olur ve berabere yapmış olurdu.

1. ♘e1? ♝c3! 2. ♘f3 ♔g2 3. ♘:h2 ♔:h2 4. e5 ♗b4 5. e6 ♗f8 6. ♔e5 ♔g3 7. ♔d5 ♔f4 8. ♔c6 ♔e5 9. ♔b7 ♔d6 10. ♔:a7 ♔c7.

Harikulade bir etüt! Hattı bloke etme özlü ve güzel bir şekilde dile getirilmiştir. Aşağıdaki pozisyonda beyazlar aynı şekilde diyagonali kapatmak zorunda. Fakat bunun için başka bir metot kullanılmaktadır: bloke etme değil, örtme *(kapatma)*.

Diyagonali Kapatma veya At Milisi

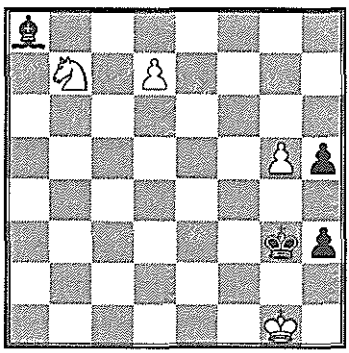
129. **F Bondarenko, A. Kuznetsov,** 1972



1. ♘b7!

1. ♘c6 h2 2. ♔:g2 ♗:c6+ 3. ♔:h2 ♗:d7−+, devamı kötüdür.

1. ... g1♕+! 2. ♔:g1 ♔g3 (D)



3. d8♘!

Diyagonali file kaptmanın tek yolu.

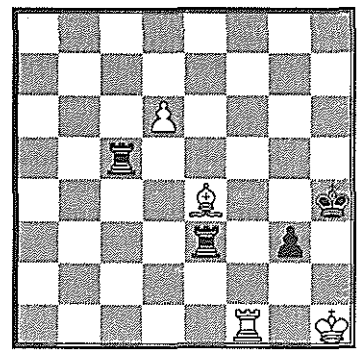
3. ... h2+ 4. ♔h1 ♔h4 5. g6 ♔h3 6. g7 h4 7. g8♗!+−

Fakat 7. g8♕, hamlesi olmaz çünkü 7. ... ♗:b7+ 8. ♘:b7, devamından sonra pat.

Zayıf dönüşüm yapmak mattan korunmak için güvenli bir yöntemdir.

Odak Noktasını Kapatma

130. **T. Goriev,** 1936



Beyazların kalitesi eksik ama "d" piyonu tehlikelidir.

1. d7 g2+

Beyaz geçer piyonu tutabilmek için kendininkini feda etmek zorunda kalır.

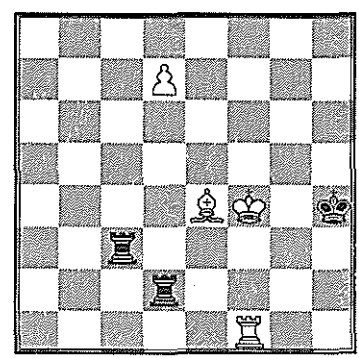
1. ... ♖d3 2. ♗:d3 ♖d5 3. ♖f4+ ♔g5 4. ♖f5+, devamı kötüdür.

2. ♔:g2 ♖e2+

2. ... ♜g3+ 3. ♔f2 ♖g8 4. ♖h1+, devamı derhal kaybeder.

3. ♔f3 ♖d2 4. ♔f4 ♖c3 (D)

Siyah kaleler zayıflıklarını savunmak zorunda. Eğer h1 karesinden kale ile şah çekilirse h3 karesine gidebilmek için kalelerden birisi üçüncü hattı kontrol etmekte, diğeri ise "d" piyonunu tutmaktadır. Felaket d3 odak noktasında olmaktadır. İki siyah kalenin eylem hatlarının kesişim noktası.



5. ♗d3!!

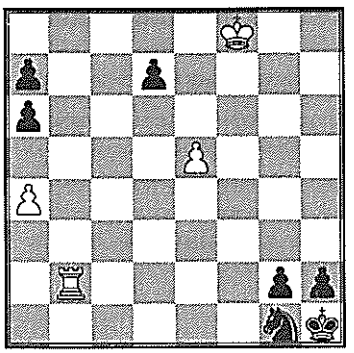
Güzel bir hamle. Odak noktasını kapatma iki siyah figürün eylem uyumunu bozmaktadır. Filin zorunlu olarak alınmasından sonra beyazlar kaleyi "farklı bir görev" için alıkoyar daha sonra da beyazların ikinci tehdidi gerçekleşir: ya piyon gider vezir olur ya da siyahlar "h" hattında mat eder. Örneğin:

5. ... ♖c:d3 6. d8♕+ ♖:d8 7. ♖h1+

5. ... ♖d:d3 6. ♖h1+ ♖h3 7. d8♕+ ♔h5 8. ♕g5#

Hattı Açma-Kapatma veya Hint Bataryası

131. **G. Kosteff,** 1996



1. ♖b1

Yegane hamle. Aksi takdirde siyahlar vezir çıkar. Şimdi sağ alttaki dörtlü pat durumunda. Fakat nasıl kazanılır? Kale birinci hattı terk edemez. Siyah piyonların hamleleri hemen hemen bitmek üzere ve o zaman pat olur. Beyaz vezirin ortaya çıkması durumun düzelmesine yardımcı olmaz.

1. ... a5 2. ♖d1

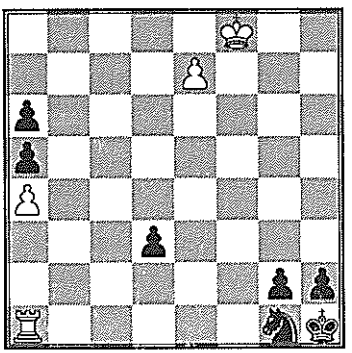
Beyazlar beklenmedik bir hamle yapıyor ve rakibi d7 piyonunu sürmeye zorluyor ki ona verecekleri yanıt hamle ile piyonunu e8 karesine sürebilsin. Fakat beyazların şimdi ikinci hamlesi öncesinde yanıt bulmak zorunda oldukları bir sorun var: siyah piyon d2 karesine kadar ilerlediğinde kale nerede durmalıdır. Eğer d1 karesinde durursa o zaman beyazlar 2. ♖a1, hamlesiyle zorunlu varyanta geçer: 2. ... a6 3. ♖d1 d5 4. e6 d4 5. e7 d3 6. e8♕ d2 7. ♖:d2 ♘f3 8. ♖f2 g1♕. Siyahların vezire kaleyi verebilecekleri beraberlik durumu ortaya çıktı. Örneğin: 9. ♕e2 ♕g3 10. ♕d1+ ♘g1 11. ♕d5+ ♘f3 12. ♖:f3 ♕:f3+ 13. ♕:f3+ ♔g1=.

Bu yüzden 2. ♖d1, oynayarak, beyazlar daha sonra d1 karesini siyah piyonun dönüşümü için boşaltmış olur.

2. ... a6 3. ♖a1!!

Sadece bu karede! Kalenin neden sola özellikle a1 karesine gittiği sekizinci ve onuncu hamlelerde açık bir duruma gelecek.

3. ... d5 4. e6 d4 5. e7 d3



6. e8♗!!

Vezire dönüşüm derhal beraberliğe götürür. Öyleyse fil neden daha iyi?

6. ... d2 7. ♗h5! d1♕ 8. ♗:d1!

Hint Fil bataryası! Fil birinci hattı kapattı ve hamle sırasını ata devretti.

8. ... ♞h3 9. ♗c2+!

Fil öylesine birinci yatayı açıyor ki siyahlar filin mat tehdidinden dolayı

piyonu ileri sürerek şah çekmeyi kapatmasın.

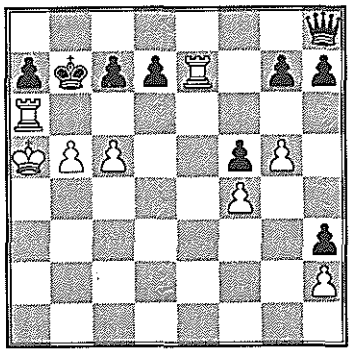
9. ... ♘g1 10. ♗b1!

Şimdi b1 karesinin Hint Bataryasında krtik kare olduğu ve üçüncü hamlede oluşumu sırasında 10. hamlede filin b1 karesine çıkabilmesi için kalenin a1 karesine geçmek zorunda olduğunun nedeni anlaşılmaktadır. Filin e4 karesinde atak pozisyonunda konuşlandırılması gerekmesine rağmen, Hint Bataryasındaki ilk figürün birinci rolünü hiç unutmaz: pat olmaması için birinci sırayı açma ve kapatma.

10. ... ♘f3 11. ♗e4+ ♘g1 12. ♖a2+−.

Vezire karşı İki Kale

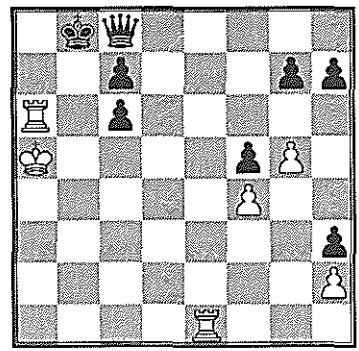
132. **A. Gerbtsman,** 1947



Birbirini savunan ve rakibin zayıflıklarına birlikte saldıran iki kale, açık hatta koordineli olarak eylem yaptığı zaman genel olarak vezirden daha güçlüdür. Diğer figürlerin olmadığı durumda vezir tek başına oynuyorsa, o zaman vezir için daha da zordur. Bu örnekteki pozisyonda vezir şimdilik pasif fakat kaleler de birbirinden ayrı durumda. e7 karesinde bulunan kale iyi ama arkadaşı ona yardım edemiyor, a6 karesinde duran kalenin ise tek bir hamlesi bile yok ki bu bir tehlike belirtisidir.

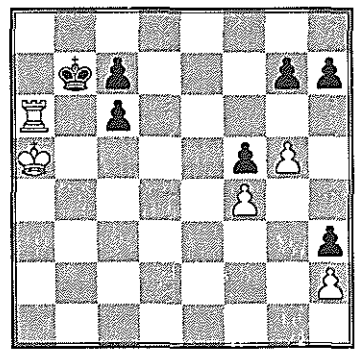
Vezir beyaz şahın cephe gerisine geçmek istiyor. Orada materyal kazanabilir veya sürekli şah çekebilir. Fakat hamle sırası şimdi beyazların. Kim daha hızlı aktif bir hale gelebilir? Beyazlar atak için ana arteri belirliyor: "b" hattı, ve onu piyon fedası ile açıyor.

1. c6+! dc 2. b6! ab+ 3. ♖:b6+ ♔c8 4. ♖a6! ♔b8 5. ♖e1!! ♕c8! (D)



6. ♖e2!!

Oyun siyahlar için hamle yapma dezavantajı durumudur *(zugsvang)*. Aksine 6. ♖b1+ ♕b7 7. ♖b4 ♔c8 8. ♖:b7 ♔:b7, devamından sonra beyazlar hamle yapma dezavantajı durumuna düşerdi ve siyahlar kazanırdı *(diya rama bakınız)*. Manevra serbestisine sahip olmadığından a6 karesindeki figürün şimdilik yüzde yüzlük bir kale olmadığını bu varyant göstermektedir.

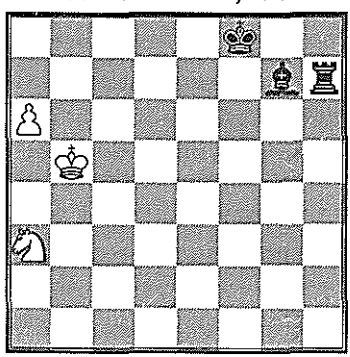


6. ... g6 7. ♖e1!

Beyazlar bu kale ve iki açık dikey sayesinde mükemmel görünüyor. Hamle yapma dezavantajı durumu ve siyahlar veziri kaybediyor.

Şah Diyagonali File Kapatmak için Diğer Kaleyi Nasıl Zorlar

133. **V. Anufriev**, 1982



Bu mükemmel bir minyatürdür. Diyagonali kapatma teması dışında bir tane daha çok önemli öğretici görevi vardır: diğer kaleye karşı şah ile nasıl oynanır? Yenilere ve satrançta sınıf sahibi olanlara tavsiye: Kalenizi rakip şahtan mümkün mertebe uzağa koyunuz *(elbette bu kuralın da istisnası olabilir)*. Boksör dilinde kullanıldığı gibi kale diğer şahla tehlikeli bir kapışmaya giriyor.

V. Anufrieva'nın etüdünde beyazların kaleye karşı sadece bir piyonu var. Ama hangisi! Bu yüzden zafer için oynayacağız.

1. a7 ♖h5+

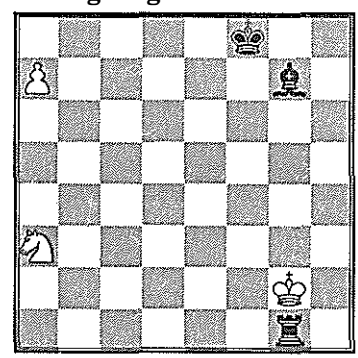
Şimdi 2. ♔a6 ♖h6+ 3. ♔a5 *(3. ♔b7? ♖b6+!)* oynanırsa, o zaman siyahların fille kurtarıcı şah çekme hamlesi olur: 3. ... ♗c3+, ve piyon durdurulur.

Vezir kanadında beyazların oyununu kuvvetlendirici hiçbir olanağı yok. Bu yüzden ordusundan geri kalanlarla görüşerek beyaz şah yeni bir mücadele planı hazırladı: kalenin aralıksız şah çekme keyfiyetini kullanarak *(aksi takdirde piyon vezire dönüşür)*, onunla yakın mücadeleye girmek, ve onu "h" hattından "f" hattına geçmeye zorlayarak kendi filini biraz rahatsız ettirmek. Bunun için şah *(at "a" dikeyini kapatmak için devriyelik yapar)* uzun bir sefere yalnız çıkar. Filin şah çekmesine olanak vermemek için beyaz kareler boyunca gider!

2. ♔a4! ♖h4+ 3. ♔b3 ♖h3+ 4. ♔a2 ♖h2+ 5. ♔b1 ♖h1+ 6. ♔c2 ♖h2+ 7. ♔d1 ♖h1+ 8. ♔e2 ♖h2+ 9. ♔f1 ♖h1+

Eğer 9. ... ♖f2+, oynanırsa, o zaman 10. ♔g1+−, oynanır.

10. ♔g2 ♖g1+



11. ♔f3!

Kral hedefte! Kaleyi "f" dikeyine çıkmaya zorlanıyor. 11. ♔h2 ♗e5+!, devamı ile beraberlikten dolayı bir şey kazandırmaz.

11. ... ♖f1+ 12. ♔e2

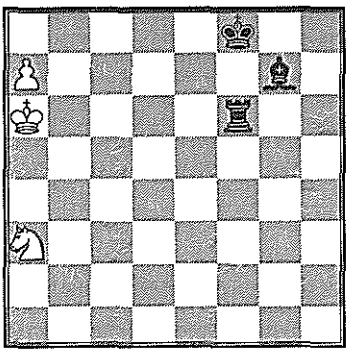
İş yerine getirilince eve gidilebilir.

12. ... ♖f2+ 13. ♔d1 ♖f1+ 14. ♔c2 ♖f2+ 15. ♔b3 ♖f3+ 16. ♔a4 ♖f4+ 17. ♔b5 ♖f5+ 18. ♔a6 ♖f6+ (D)

Kale f6 karesinden şah çekme durumunda kaldı. Yani filin diyagonalini

kapattı. Tam da bunu beyazlar bekliyordu: takip eden hamlede fil c3 karesine geçemez.

Beyaz şahın deniz aşırı dolaşmasının bedevadan mahvolmaması hoş bir şey. Şimdi sakin bir şekilde a5 karesine çıkabilir.



19. ♔a5! ♖f5+ 20. ♘b5 ♗c3+ 21. ♔a4!

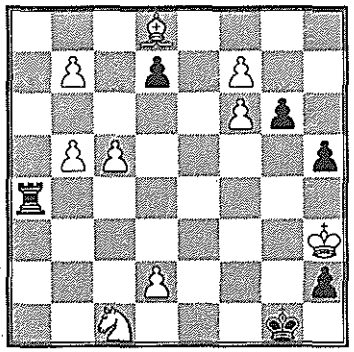
Beraberliğe götüren oyunsonu: 21. ♔a6? ♖f6+ 22. ♔b7 ♖f7+ 23. ♘c7 ♗e5 24. a8♕+♔g7, devamından sonra vezir, fil ve kaleye karşı.

21. ... ♖f4+ 22. ♔a3 ♗b2+ 23. ♔b3

Piyon vezir olur.

Vezirin Gelecekteki İşleri için Yatayları Önceden Açma

134. **N. Ryabinin,** 2003

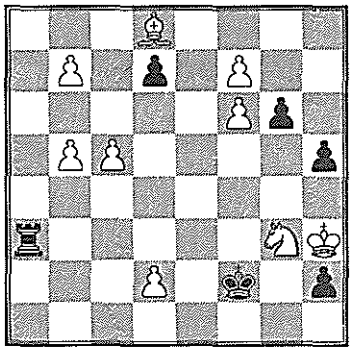


Beyazlar h2 piyonunu aldığından, yakın bir gelecekte vezirin ortaya çıkmasını da göz önünde bulundurarak, materyal bakımından büyük bir avantaja sahip olacaklardır. Fakat siyahların buna karşılık ciddi bir telafisi bulunmaktadır: zayıf beyaz şah. Vezir kendi şahına yardım etmeyi başarabilecek mi? Bu sürükleyici, tempolu mücadelede belli olacaktır. İleri doğru koşmaya başlayan bloke olmuş beyaz şahın, bu etüdün gerçek kahramanı olduğunu belirtelim. Mükemmel bir soğukkanlılıkla uçurumun kenarında dengede durmaktadır.

1. ♘e2+ ♔f2 2. ♘g3 ♖a3 (D)

2. ... g5 3. ♘h1+ ♔f3 4. d4 ♖:d4 5. ♔:h2 ♖d2+ 6. ♘f2 ♖:f2+ 7. ♔h3, devamı beyazların yararına.

2. ... ♖a3, hamlesinden sonra beyaz şahın köşede sarıldığı ve bütün siyah grubun onu mat etmek veya en azından sürekli şah çekme için çabaladığı bir pozisyon ortaya çıktı.

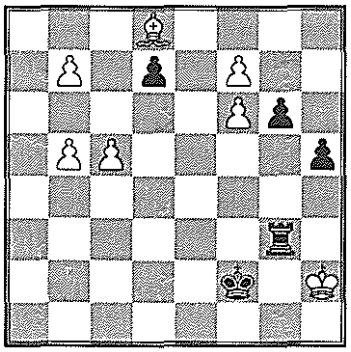


3. d3!!

Böyle bir hamle için pozisyonu çok iyi hissetmek gerekir. Bu hamlenin ana fikri beyazların gelecekteki veziri için ikinci hattı atak yapmasına açmaktır. 3. ♔:h2 ♖:g3 4. b8♕ ♖g4 5. ♔h3 g5 6. ♕h2+ ♔f3 7. ♕h1+ ♔f2 8. ♕e1+ ♔:e1 9. c6 ♔e2 10. ♗c7 ♔f2 11. f8♕ ♖h4, devamı beraberliğe götürür.

3. ... ♖:d3 4. ♔:h2 ♖:g3 (D)

Kale sonunda beyaz şaha doğru yararak yaklaştı. Acaba siyahlar oyunu berabere yapamazlar mı?



5. ♗c7!!

Beyazlar f8 karesinde ortaya çıkacak vezirin kendi şahına yardım edebilmesi için çabucak naklini sağlamak için sekizinci hattı da açıyor. 5. b8♕ ♖g4 6. ♔h3 g5 7. ♕h2+ ♔f3 8. ♕g2+ ♖:g2 9. c6 ♖g4 10. ♔h2 ♖h4+ 11. ♔g1 ♖a4 12. ♗c7 ♖a1+ 13. ♔h2 g4 14. ♗e5 ♖d1, devamıyla sürekli şahtan dolayı kazanmaz.

5. ... ♖g4 6. ♗g3+! ♖:g3 7. b8♕ ♖g4 8. ♔h3 g5 9. ♕h2+ ♔f3

Beyaz vezir öldü fakat görevini tamamladı: gelecekteki a8 karesinden şah çekimi için siyah şahı ana diyagonalde bıraktı.

10. ♕g2+! ♖:g2 11. f8♕

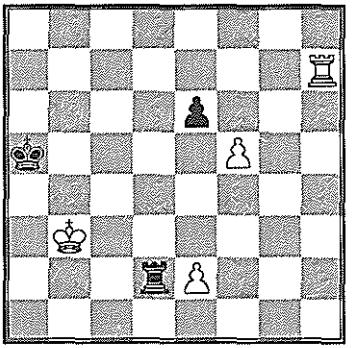
Bunun için vezir atakla sadece sekizinci ve ikinci hatlarda geçiş yaparak başarır: hat beyazların ordusunun şehit olmuş askerleri ile açılmıştır.

11. ... ♖g4 12. ♕a8+ ♔f2 13. ♕a2+

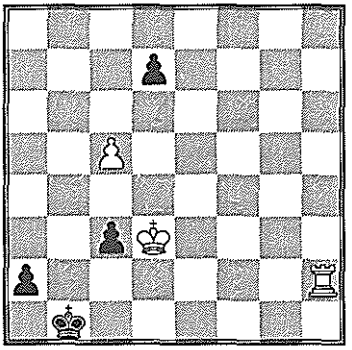
Beyazlar kazanır.

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 135 – 154

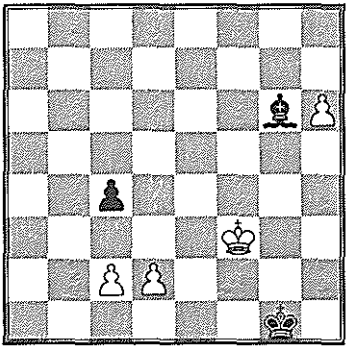
135. **A. Rink,** 1906



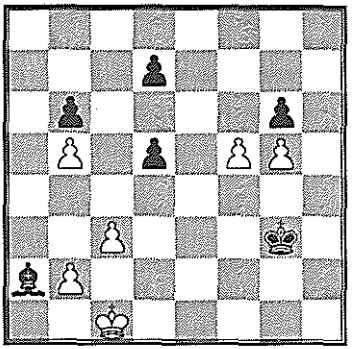
136. **Y. Betinsh,** 1893



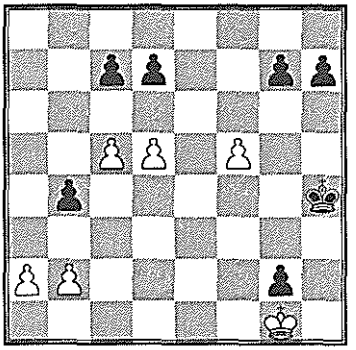
137. **L. Prokesh,** 1939



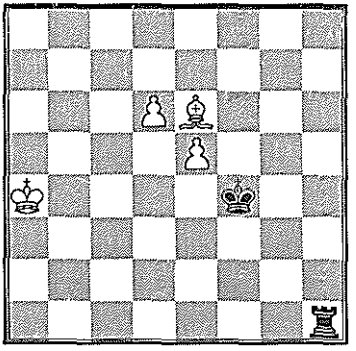
138. **S. İzeneger,** 1946



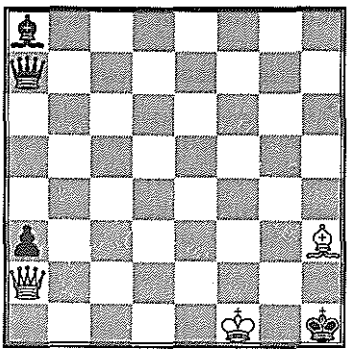
139. **A. Trotsky,** 1913



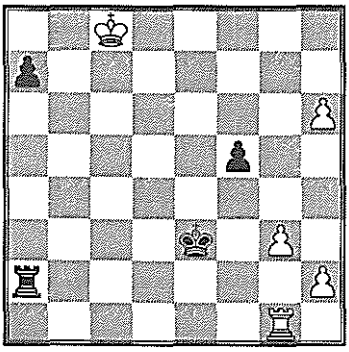
140. **L. Prokesh,** 1941



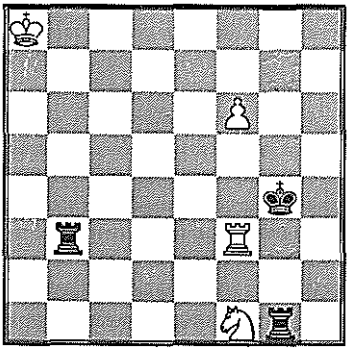
141. **K. Mann,** 1913



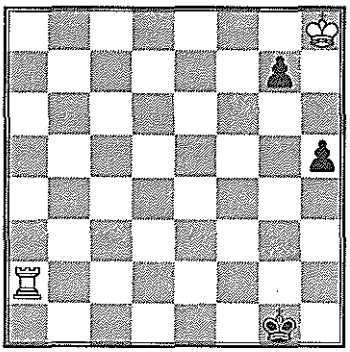
142. **A. Votava,** 1936



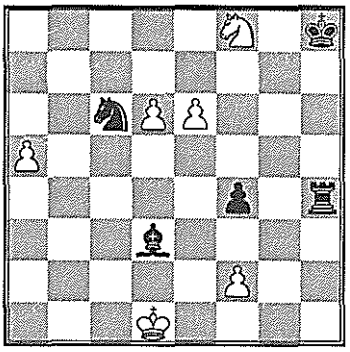
143. **B. Sidorov,** 1995



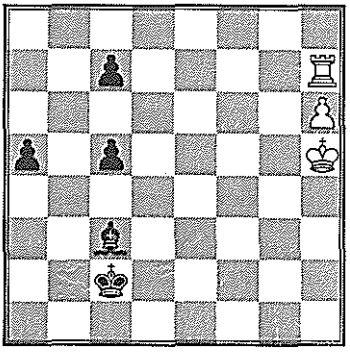
144. **I. Marovetz,** 1912



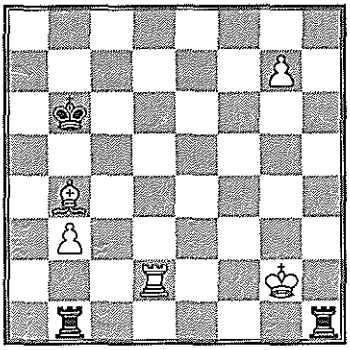
145. **A. Trotsky,** 1926



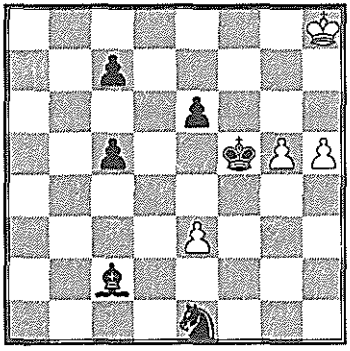
146. **L. Katsnelson,** 1967



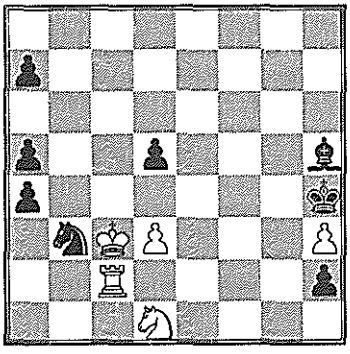
147. **A. Votava,** 1954



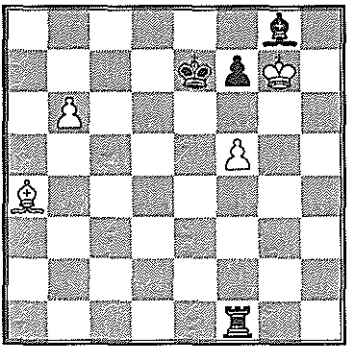
148. **G. Nadereishvili,** 1950



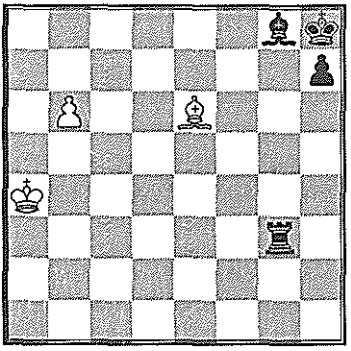
149. **A. P. Kuznetsov,** 1965



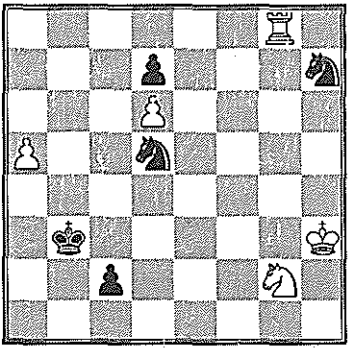
150. **H. Kasparian,** 1939



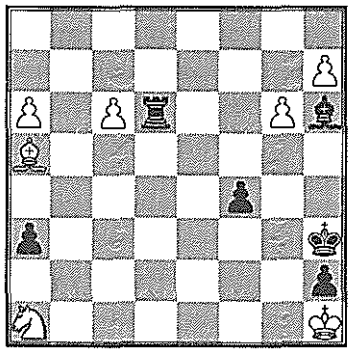
151. **S. Izeneger,** 1949



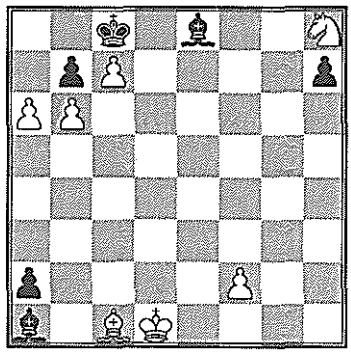
152. **A. Sochiev,** 1986



153. **A. Kazantsev,** 1949



154. **Y. Roslov,** 1989



V. KISIM

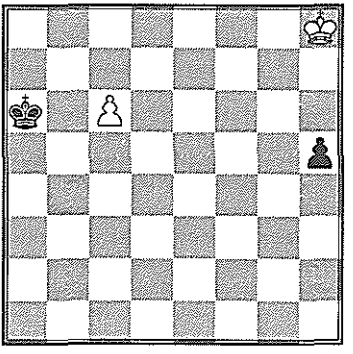
ŞAHIN İKİ TEHDİDİ

Çifte darbe, çifte tehdit: bütün kuvvet gruplarındaki satranççıların çoğu bu taktik usulle partilerini kazanmaktadır. Bu kısımda sadece şahın çifte tehdidini inceleyeceğiz. Diğer figürler hakkında altıncı. kısımda bahsedilmektedir.

Reti Metodu veya Diyagonal Boyunca İki Tavşan Peşinde

Aşağıdaki öğretici etütte çifte tehdit taşıyan şahın işi, özel bir terimle literatüre Reti Metodu *(fikri)* olarak sokulmuştur. Çifte darbenin kendisi de dünya kadar eskidir. Eski bir atasözü "Kötü fare sadece bir delik bilir", der.

155. **R. Reti,** 1921



Beyazlar için beraberlik ham hayal gibi görünüyor: siyah şah c6 piyonunun karesi içerisinde bulunmakta, beyazların "h" geçer piyonunu yakalayabilmek için iki temposu eksik.

1. ♔g7! h4 2. ♔f6! ♔b6 3. ♔e5!

Şah aynı anda diyagonal boyunca iki piyona da yaklaşır. Bu şekilde rakibin oyununa bağlı olarak daha ileride seçim olanağına sahip olacaktır.

3. ... h3

Eğer 3. ... ♔:c6, oynanırsa, o zaman 4. ♔f4, oynanır.

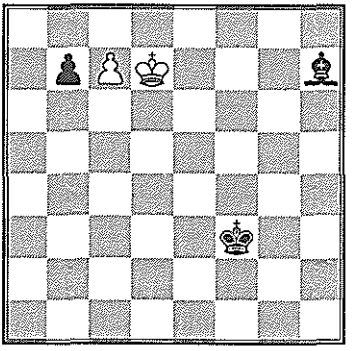
4. ♔d6!

Berabere.

Richard Reti *(1889-1929)* önde gelen Çek büyükusta ve etüdistidir.

Şah Rakibin Güç İşbirliğini Bozar ve Çifte Tehdit Yaratır

156. **A. ve K. Sarichevi,** 1928



Siyah şah piyonundan uzak olduğu zaman filin iki görevi var: c8 dönüşüm karesini gözetlemek ve b7 piyonunu beyaz şahtan korumak. Örneğin: 1.♔d6 ♗f5 2.♔c5 ♔e4 3. ♔b6 ♗c8, ve c8 karesindeki fil başarılı bir şekilde her iki işi yerine getirdiği için sıyahlar kazanır. Fakat c8 dönüşüm karesi ve "b" piyonunun durma noktası farklı diyagonallerde olması durumunda fil başaramaz. Bu yüzden beyazların b7 piyonunu yerinden oynamaya zorlaması gerekir.

1. ♔c8!! b5

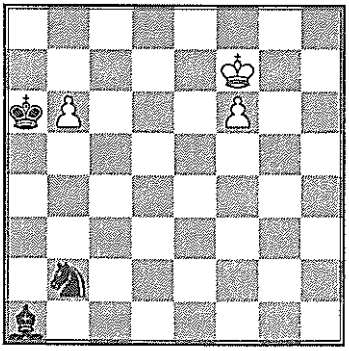
Planın birinci kısmı yerine getirildi. Şimdi fil hem siyah piyonu hem de

c8 karesini savunamaz. Ama beyaz şah çifte darbe pozisyonuyla durumu kurtarır: ya kendi piyonunu çıkar ya da diğerini alır.

2.♔d7 ♗f5+ 3.♔d6! b4 4.♔e5! ♗h3 5.♔d4=

Hangi Piyon Vezir olur?

157. **S. Abramenko,** 1996



Siyah figürler nadir sayılabilecek kötü bir durumda bulunmaktadır: at uzakta, fil ise köşede bloke durumda. Bir çift hamle sonra siyahlar fili vermek zorunda kalır, bir ata karşı da beyazlar tamamen kazanmak için oynayabilir.

1.♔g8

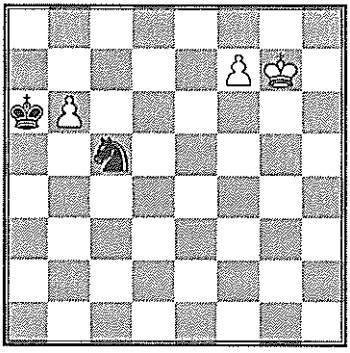
Sadece b8 karesindeki piyonun vezir olacağını şimdilik beyaz şah biliyor. Fakat o da istifini hiç bozmadan diğer tarafa gidiyor. Yapılan hamle fili kazanır.

1. ... ♘d3 2. f7 ♗g7 3. ♔:g7 ♘c5 (D)

4.♔f8!!

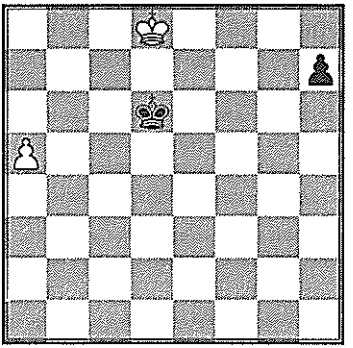
Şah gizlenmeyi bırakıp b6 piyonunun peşine düştü! Siyahların onu almak için temposu yok.

4. ... ♘d7+ 5.♔e8 ♘f6+ 6.♔d8 ♞h7 7.♔c7+−

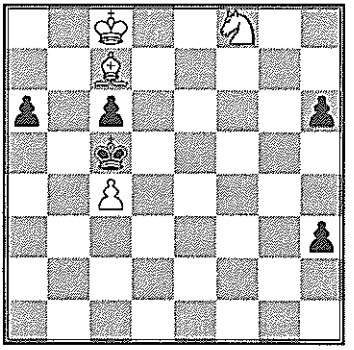


AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 158 – 163

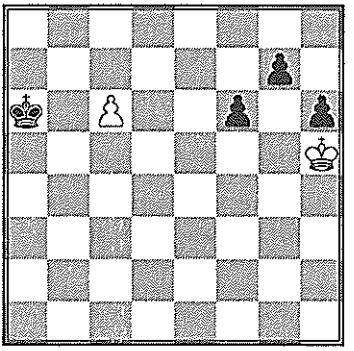
158. L. Prokesh, 1947



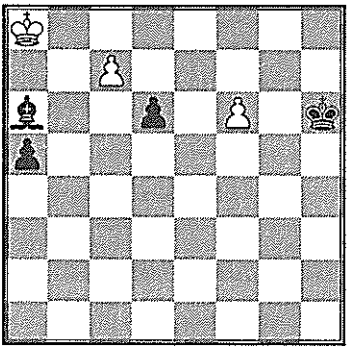
159. M. Klyatskin, 1925



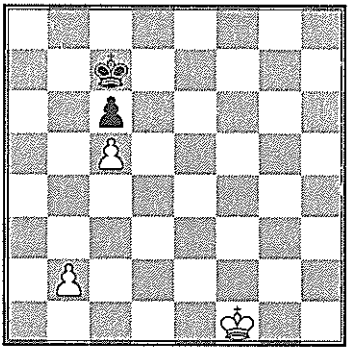
160. R. Reti, 1928



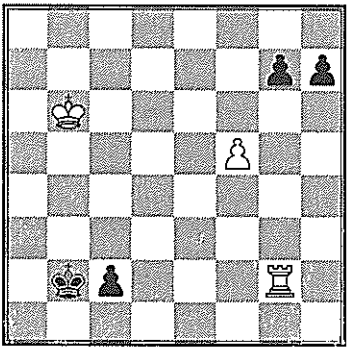
161. V. Pomogalov, 1973



162. N. Grigoriev, 1931



163. Y. Timman, 1984



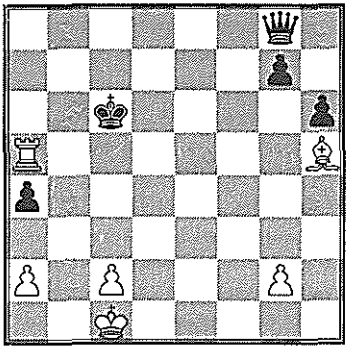
VI. KISIM

TAKTİK DARBE ve KOMBİNASYON

(Oyalama, Yemleme, Çifte ve Hat Darbeleri, Savunma Yapan Figürlere karşı Atak, Açmaz, Kareyi Serbestleştirme ve Bloke)

Hat Darbesi

164. **A. Rink,** 1903

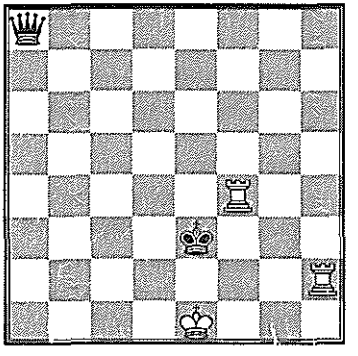


Sürekli kale ve fille saldırarak beyazlar veziri kazanır.

1. ♖a8! ♕:a2 2. ♖:a4 ♕g8 3. ♖a8! ♕h7 4. ♗g6! ♕:g6 5. ♖a6+

Fil ve kalenin güzel bir işi

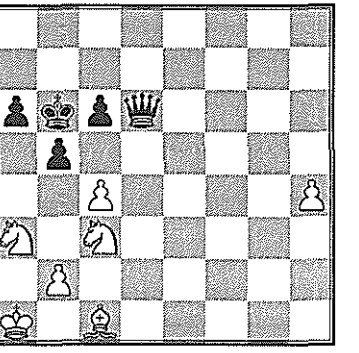
165. **I. Kling,** 1849



1. ♖a4! ♕:a4 2. ♖h3+ ♔d4 3. ♖h4+

Çifte Darbe (Çatal)

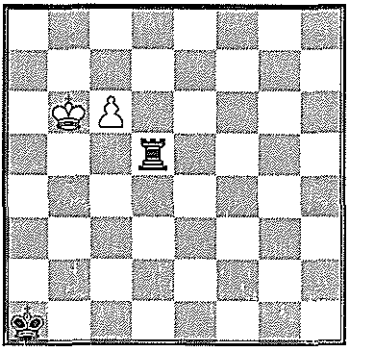
166. **V. Bron,** 1939



1. c5+ ♕:c5 2. ♘a4+ ba 3. ♗e3! ♔a5 4. b4+!! ♕:b4 5. ♗d2 ♕:d2 6. ♘c4+

Saavedra'nın Çifte Darbesi

167. **J. Barbe, F. Saavedra,** 1895



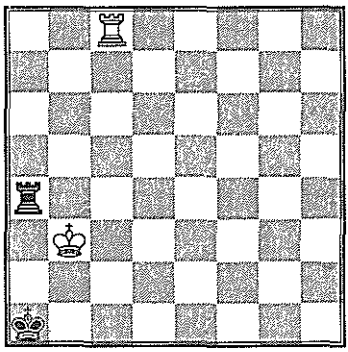
1. c7 ♖d6+ 2. ♔b5

Şah kalenin c1 karesinden hat darbesi yapmaması için sadece c2 karesinden ona yaklaşabilir.

2. ... ♖d5+ 3. ♔b4 ♖d4+ 4. ♔b3 ♖d3+ 5. ♔c2 ♖d4! 6. c8♖!

Piyonu vezire dönüştürme pata götürür.

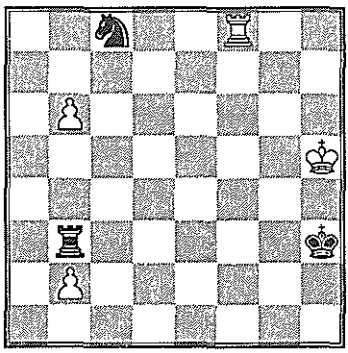
6. ... ♖a4 7. ♔b3!+− (D)



Kale hatta asılı bir şekilde durmakta ve mat tehdidi yapmaktadır: öldürücü çifte darbe. Bir satranççı için bu fikir önemlidir.

İki Karede Piyon Dönüşüm Tehdidi

168. **A. Ivanov,** 1976

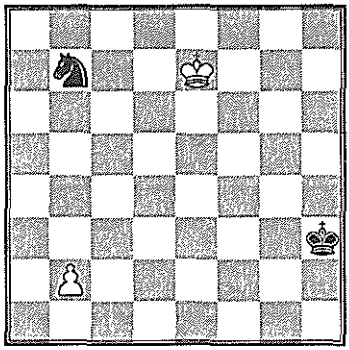


1. ♖f3+! ♖:f3 2. b7

Piyonun b8 ve c8 karelerinde dönüşüm tehdidi.

2. ... ♖f5+ 3. ♔h6 ♖f6+ 4. ♔g7 ♖f7+ 5. ♔:f7 ♘d6+ 6. ♔e7 ♘:b7 D

Taktik işbirliği yoluyla siyahların figürü piyonu ortadan kaldırmayı başarır fakat bu onları kurtarmaz.



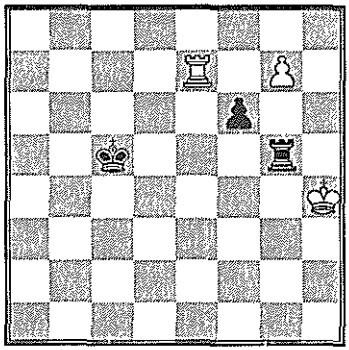
7. b4!

At bloke olmuş ve kaybeder. Piyon ilerler.

Oyalayıcı Feda

169. **M. Eyzenshtat,** 1932

(oyunsonu etüdü)



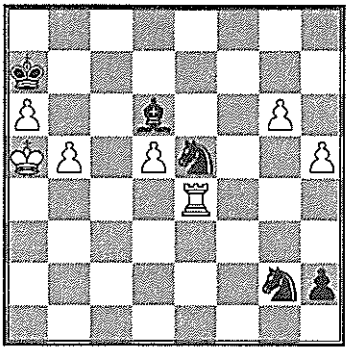
1. ♖e5+!!

Şah Çekmeyi Önlemek İçin Veziri Oyalama (Mitrofanov Fedası)

Leonold Mitrofanov (1932-1992) pek çok güzel etüdün yaratıcısı, önde gelen Rus satranç kompozitörlerinden birisidir. 1938 yılında Leningrad'da

doğan bu kitabın yazarı, 1941-1944 yılları arasında muhasara altında korkunç savaşı yaşaması ile ilgili olarak da Leonold Adamovich'i bir kahraman olarak sayar.

170. **L. Mitrofanov,** 1967



L. Mitrofanov bu etüdün birkaç varyantını düzenledi *(çok az farklı başlangıç pozisyonlarıyla)*. Çünkü birinci versiyonu ikinci hamlede çözülemediği anlaşıldı. Burada özellikle birinci versiyonu göstereceğiz. Çünkü, bizim için ondan sonraki oyun daha önemlidir.

1. b6+

1. g7?, hamlesi 1. ... ♗c7+, den dolayı hatalı.

1. ... ♔a8 2. ♖e1! ♘:e1

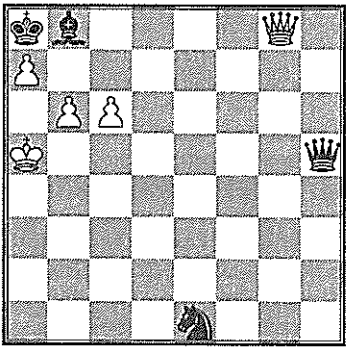
Şimdi siyah vezir şah çekemez: birinci hat bloke olmuş durumda. At ile kaleyi alma, yazarın çözüm hamlesidir. Etüt yayınlandıktan sonra siyahların daha güçlü bir şekilde şu devam yoluyla oynayabilecekleri ortaya çıktı: 2. ... ♘c4+ 3. ♔b5 ♘:b6! Bir dizi yazar, örneğin, Van der Heiden "Etüt Üssü kitabında 4. ♔:b6 ♘:e1 5. g7 h1♕ 6. g8♕+ ♗b8 7. ♕g7 ♕g1+ 8. ♕:g1 ♗a7+, devamından sonra siyahların beraberliği elde ettiğini belirtmektedir. Bununla beraber daha sonra John Nunn kendi kompüter analizine dayalı "Oyunsonu Sorgulaması" kitabında 4. g7, hamlesinden sonra siyahların hiçbir varyantta alamadığını ve yenildiğini gösterdi. Fakat Nunn'ın hamlesiyle oyun 4. g7 ♔a7! *(5. ... ♞c4+, tehdidiyle)*, devam ederse, o zaman varyantın sonuna kadar oyunun belirsizliğini kabul etmek gerek. Okuyucuları bu soruna nihai açıklamayı getirmeye davet edelim.

Fakat şimdi etüdünü incelemekte olduğumuz yazarın devamına dönelim.

3. g7 h1♕ 4. g8♕+ ♗b8 5. a7 ♘c6+

Veya 5. ... ♘d7 6. ♕e6, devamı ile mat.

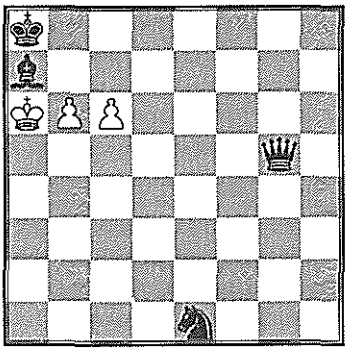
6. dc ♕:h5+ (D)



7. ♕g5!!

Harikulade bir hamle. Şah çekerek bile beyaz veziri almak olası! Fakat sadece hediye olarak: bu ilk göze çarpan şekliyle sadece öyle. Aslında siyah vezir beyaz diyagonalden çekilmektedir. Ve şimdi beyaz şah müthiş bir tehditle a6 karesine geçer. Çünkü o kare vezirin şah çekmesi için erişilmezdir. Bu etütten sonra bu kombinasyon Mitrofanova'nın fedası olarak isimlendirilmeye ve diğer yazarların birçok kompozisyonunda kullanılmaya başlar.

7. ... ♕:g5+ 8. ♔a6 ♗:a7 (D)



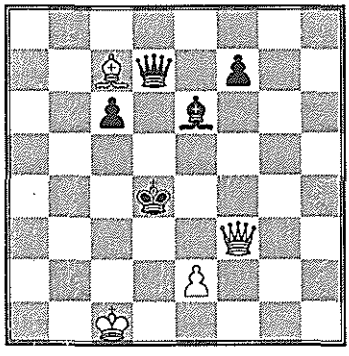
9. c7!!

Pozisyon şahaserdir! Beyazların vezir ve iki hafif figürü yok ama şah ve iki piyon şahane bir konuma sahiptir. İki kareden öldürücü şah çekme tehdidi yapılmaktadır. Onlara karşı savunma yok. Veziri vermek sadece iki hamle oyunu uzatır.

9. ... ♕a5+ 10. ♔:a5 ♔b7 11. ba

Yemleme ve Veziri Yakalama

171. **L. Kubbel,** 1911 (Oyunsonu Etüdü)



1. ♗d6!!

Siyah vezir savunmasız kalacağı d6 karesine çekilmek için yemleniyor. Fili almak zorunda, çünkü şahı tutsak etme tehdidi yapılıyor.

1. ... ♕:d6

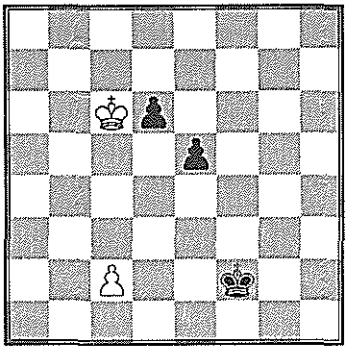
Şimdi istila grubu işi başlıyor.

2. ♕d3+ ♔c5 3. ♕a3+ ♔d5 4. e4+ ♔e5 5. ♕g3+

Ve vezir yakalanmıştır.

Fedasız Sürükleme veya Moravetz Paradoksu

172. **I. Moravetz,** 1950



1. ♔d5!!

Esrarngiz bir hamle!

Majesteleri acaba nereye gidiyorlar?!

Elbette yegane 1. ♔:d6 e4 2. c4 e3 3. c5 e2 4. c6 e1♕ 5. ♔d7 *(5. c7 ♕e8—+)* 5. ... ♕d1+ 6. ♔c8 ♕g4+, devamından sonra siyahlar kazanır. Fakat neden şah d5'e geçti?

Bütün mesele siyahların kazanmak için sadece bir yönteme sahip olmasıdır: kendi piyonunun ilerlemesini desteklemek için şahın f3 karesine gitmesi. İşte siyah şah orada ve bekliyor!

1. ... ♔f3 2. ♔:d6!

Satranç figürleri, hatta şah, mantıktan yola çıkarak hareket ederler, zorbaca değil. Herhangi bir şahı, sinema veya tiyatronun kötü kahramanı, "d6'dakini almayacağım diyorsa almayacaktır demektir" şeklinde inatla almayı reddedebilir. Ama bizim kralımız çevik ve zeki.

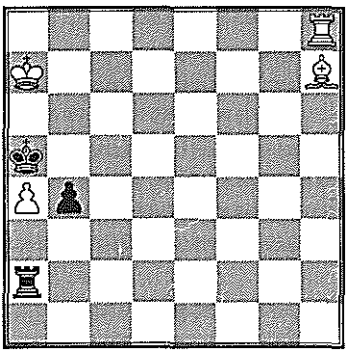
2. ... e4 3. c4 e3 4. c5 e2 5. c6 e1♕ 6. ♔d7!

Şimdi d1 karesinden çekilecek şahtan sonra beyaz şahın c8 karesine gideceği ve siyah şah geçişi kapattığı için g4 karesinden siyah vezirin şah çekemiyeceği anlaşılmaktadır. Bu beyazların takip eden c6-c7 hamlesi ile durumu kurtarmayı başardığı anlamına gelmektedir.

Bu akıllı minyatür sürüklemenin *(yemleme)* fedasız da olabileceğini göstermektedir *(oyalama gibi)*. Örneğin tehdit etme veya hamle yapma dezavantajı durumu yardımıyla.

Mat Yapmak için Fil Fedasıyla Şahı Bloke Etme

173. **A. Gurvich,** 1959



Bu etüdün ana fikri şahın bloke edilmesiyle takip eden kale mat atağı.

1. ♗g8!

Eğer 1. ♖a8?, oynanırsa, o zaman 1. ... b3, oynanır.

1. ... ♖b2

1. ... ♖:a4 2. ♖h5#, devamından sonra hemen mat.

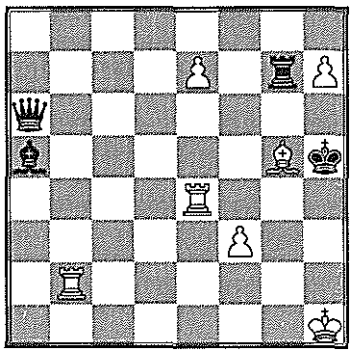
2. ♗b3!! ♖:b3

Şimdi sadece batarya amaca ulaşır.

3. ♖a8! ♔:a4 4. ♔b6#

Çifte Şah Çekmenin Müthiş Gücü

174. **D. Gurgenidze,** 1985



Hamle siyahların.

Çifte şah çekme sırasında ne şahı kapatma ne de şah çeken figürü alma olası. Tek savunma şahın uzaklaşması. Bu yüzden şahı kısmi bloke etme sırasında çifte şah çekme sıkça derhal mata götürür *(282 nolu etüde bkz.)*. David Gurgenidze'nin pozisyonunda sonuç başkadır. Fakat kombinasyon sonucu o kadar hayret vericidir ki olayı önceden sezemeyeceksiniz. Herşey bir düzen içerisinde.

Başlangıç konumunda siyahlar materyal avantaja sahip, fakat çıplak şahlara karşı karşılıklı ataklar sırasında bu ana faktör değildir. Ayrıca beyazların tehlikeli geçer piyonu var, fakat hamle siyahların ve onlar şaha karşı atak başlatıyor.

1. ... ♕f1+ 2. ♔h2 ♗c7+

2. ... ♖:h7 3. ♖g2 ♗c7+ 4. f4, devamı hamle değişimine götürür.

3. f4 ♖:h7 4. ♖g2

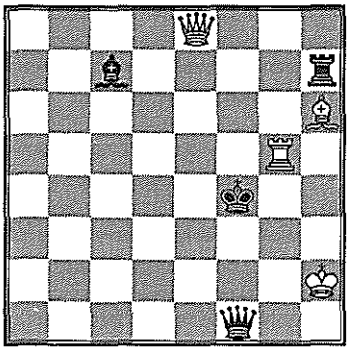
Eğer 4. e8♕+, oynanırsa, o zaman 4. ... ♔g4+−+, oynanır.

4. ... ♔g6+! 5. ♗h6+!

5. ♗h4+ ♔f5 6. ♖g5+ ♔:e4 *(6. ... ♔f6? 7. ♖e6+)* 7. e8♕+ ♔:f4, devamı kaybeder.

5. ... ♔f5 6. ♖g5+! ♔:e4 7. e8♕+ ♔:f4 (D)

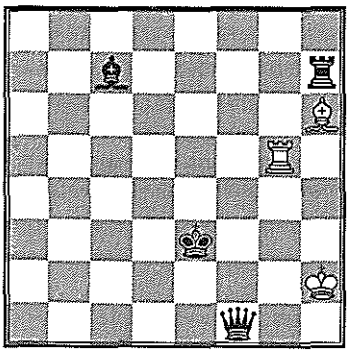
Beyazlar için teslim olma zamanı gibi görünüyor. Hiç bir taraf mat etmeyi hala başaramadı.



8. ♕e3+!!

İşte hamle bu! Vezir fedası. Aldıktan sonra beyazlar şah çeker.

8. ... ♔:e3+

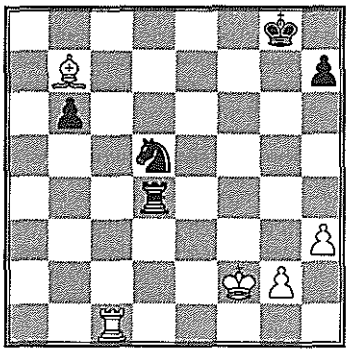


9. ♖g3+!!

Siyahların fazla veziri, beyazların her iki figürü de açmazda. Fakat tahta üzerinde çifte şah çekilmektedir. Bu yüzden siyahlar şah ile hamle yapmak zorunda. Daha sonra da beyaz figürler yerlerinden kımıldayamaz ve pat!

Çifte Darbe Altına Çekerek Savunma Yapan Figüre Karşı Atak

175. **S. Kaminer,** 1925



Bu etüdün ana fikri, filin atak yaptığı siyah atı savunan kaleyi çekmek.

1. ♖c4!! ♖f4+

1. ... ♖d2+ 2. ♔e1 ♖d3 3. ♔e2 ♖e3+ 4. ♔d2 ♖e5 5. ♖e4 ♖h5 6. g4 ♘f6 7. ♖f4 ♖h6 8. g5 ♘h5 9. ♗d5+ ♔g7 10. ♖f7+

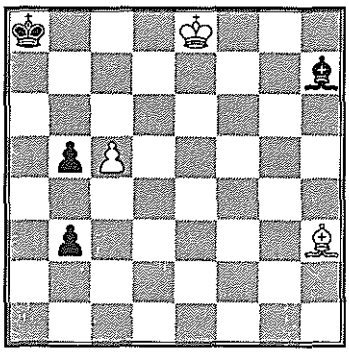
2. ♔g1 ♖f5 3. g4 ♖g5 4. h4 ♖e5 5. ♖e4!

Kale beşinci hattan çekilir ve filin çifte darbesine sürüklenir.

Malta Haçı

Siyah piyon b1 karesinde yarım hamle önce vezir çıkmasına rağmen, beyaz piyonun vezire dönüşümü ile köşede sıkışmış şaha şah çektiğinden avantaj beyazların.

176. **A. Trotsky,** 1927



1. c6 b2

1. ... ♗e4? 2. c7 ♗b7 3. ♗g2, devamı kötüdür.

2. c7 b1♕

Veya 2. ... ♗g6+ 3. ♔d8 b1♕ 4. c8♕+ ♔a7 5. ♕c7+ ♔a8 6. ♗g2+ ♗e4 7. ♔c8−+.

3. c8♕+ ♔a7 4. ♕c7+ ♔a8 5. ♗g2+ ♗e4

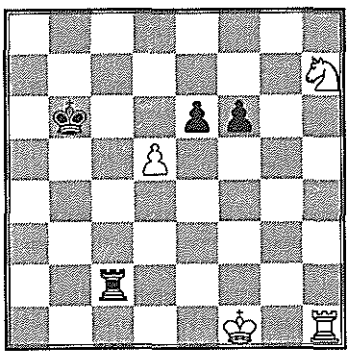
6. ♕h7!!

Güzel bir taktik darbe: Malta Haçı, *(e4 filinin çifte açmazı).*

6. ... ♔b8 7. ♗:e4+−

Feda Yardımıyla Diğer Kalenin Şaha Yaklaştırılması

177. **A. Trotsky,** 1912



1. de ♖c1+ 2. ♔f2!!

2. ♔g2?, hamlesi kazandırmaz: beyaz şah e1 karesi üzerindeki kontrolünü kaybeder. Siyahlar h1 karesine vurur ve beyazlar asla kaleyi alamaz. Çünkü, bu durumda siyah şah beyaz geçer piyona ulaşmayı başarır.

2. ... ♖:h1 3. e7 ♖h2+ 4. ♔f3

4. ♔e1, hamlesi 4. ... ♖h5, hamlesinden dolayı olanaksızdır. Önce f6 piyonunu ortadan kaldırmak gerek.

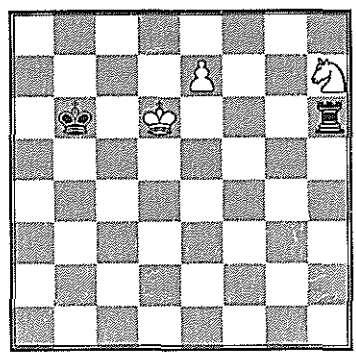
4. ... ♖h3+ 5. ♔f4 ♖h4+ 6. ♔f5 ♖h5+ 7. ♔:f6 ♖h6+

Beyaz şah piyonu aldı ve ters yöne doğru yolculuk başlıyor. Şimdilik "e" hattına geçmesi yasak çünkü kale aşağı iner ve veziri hat darbesi ile kazanır.

8. ♔f5 ♖h5+ 9. ♔f4 ♖h4+ 10. ♔f3 ♖h3+

Sadece şimdi "e" hattına çıkmak olası.

11. ♔e2 ♖h2+ 12. ♔d3 ♖h3+ 13. ♔d4 ♖h4+ 14. ♔d5 ♖h5+ 15. ♔d6 ♖h6+ (D)



16. ♘f6!!

At kalenin piyona ve beyaz şaha yaklaşması için feda edilir: "f" dikeyinde kale f8 karesini işgal edemez. Eğer şimdi kale h8 karesine giderse o zaman at d7 karesinden şah çeker ve yeniden 8. yatayı kapatır. Kale yine de ata vurursa, o zaman beyaz vezirin ortaya çıkması yine kaçınılmaz. Fakat bunun için çalışkan kralın tekrar e2 karesine inmesi gerek. Şimdi "d" hattındadır.

16. ... ♖:f6+ 17. ♔d5 ♖f5+ 18. ♔d4 ♖f4+ 19. ♔d3 ♖f3+ 20. ♔e2+−

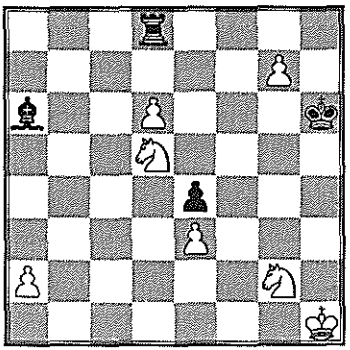
İnisiyatifi Elde Etme (Yanıt Şah Çekimi)

Rakibin şah çekimine yanıt olarak şah çekiminin önü kapatılar veya şah ile uzaklaşırken yanıt şah çekilirse inisiyatif ele geçirilebilir.

Tahtanın üzerinde yaklaşık bir materyal eşitlik var, *(bir beyaz piyon ölüyor)* fakat geçer piyonlarla güzel

bir işbirliği içerisinde bulunan çok güzel iki at *(biri hala merkezde diğeri de oraya gitmeye hazırlanıyor)*, kale ve file karşı zaferi elde etmek için mücadele ediyorlar.

178. **O. Pervakov,** 1992



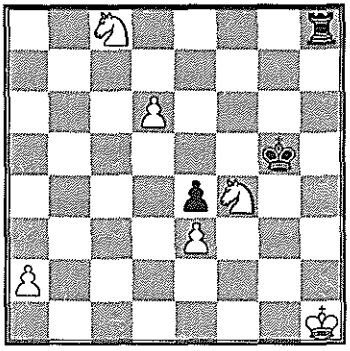
1. ♘gf4 ♗c8

1. ... ♗c4 2. ♘e6 ♖b8 3. ♘dc7, devamı daha kötü.

2. g8♕!

Piyon fedasıyla kale yemlenerek e7 karesinden at ile saldırıyla beyazlar tempo kazanır. 2. ♘e7? ♔:g7 3. ♘:c8 ♖:c8 4. d7 ♖h8+ 5. ♔g2 ♔f7, devamı hatalı.

2. ... ♖:g8 3. ♘e7 ♖h8 4. ♘:c8 ♔g5+ (D)



5. ♔g1!!

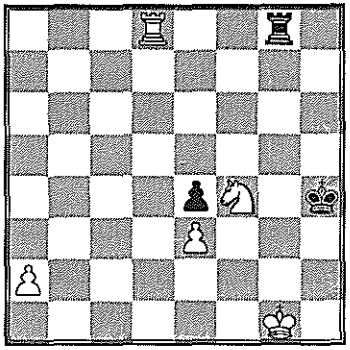
Şah neden g2 karesine gitmedi? Çünkü beyazlar rakibin tuzağını önceden görerek onun panzehirini hazırlıyor.

5. ... ♖:c8 6. d7 ♖g8 7. d8♖!

Vezirin ortaya çıkması pata götürürdü. 7. d8♕+? ♔h6+.

7. ... ♔h4+ (D)

İşte beyazların doğru beşinci hamlesinde sorulan sorunun yanıtı! Şah g2 karesinde olsaydı, kaleyi aldıktan sonra şimdi pat olurdu.



8. ♘g2+!

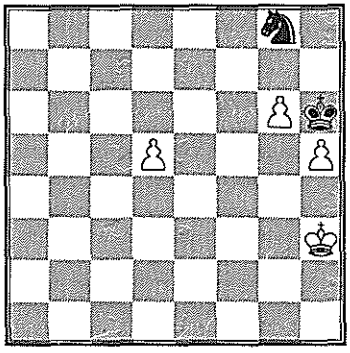
Sadece yanıt şah çekme hamlesi sayesinde beyazlar kazanır.

8. ... ♔h3 9. ♖d2!

Pattan tekrar kaçarak beyazlar kazanır.

Mayınlı Alanlar

179. **E. Ban,** 1961



Kazanma olanağını korumak için beyazların atı "d" piyonuna bağlama-

sı, siyah şahı ise iki bağlantılı piyonla başbaşa bırakması gerekir. Bu yüzden şimdilik siyah şah "d" piyon karesinde olmadığından, onu d6 karesine sürelim. Örneğin, zaman kaybı: 1. ♔h2?, beraberliğe götürürdü: 1. ... ♔g7! 2. d6 ♔f6 3. ♔h3 ♔e6 4. ♔h4 ♔:d6 5. ♔g5 ♔e7 6. h6 ♔f8 7. h7 ♔g7.

1. d6 ♘f6

Piyonlar erim dışıdır fakat şah olmadan ileri gidemezler. Peki şah ile nasıl gidilir? Direk ilerleme beraberliğe götürür. Becerikli hızlı at piyonlardan birini çatal ile kazanır. Yandan dolaşmayı deneyelim.

2. ♔h2!!

Diğer kareler mayınlıdır:

a) 2. ♔h4? ♔g7 3. ♔g5 ♘e4+;

b) 2. ♔g2? ♞:h5 3. d7 ♘f4+;

c) 2. ♔g3? ♘:h5+.

2. ... ♔g7 3. ♔g1! ♔h6 4. ♔f1! ♔g7 5. ♔e1!

5. ♔e2 ♘:h5 6. d7 ♘f4+, devamı olanaksız.

5. ... ♔h6 6. ♔d1! ♔g7 7. ♔c2 ♔h6 8. ♔b2!

8. ♔d3? ♘:h5; 8. ♔b3? ♘e4, devamları kötüdür.

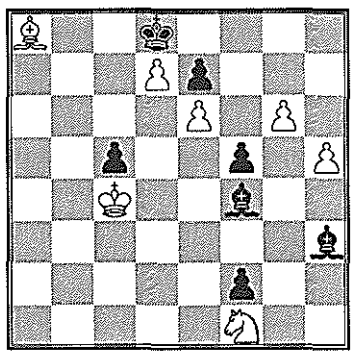
8. ... ♔g7 9. ♔a3! ♔h6 10. ♔b4

Şah mayınlı alanın etrafını dolanarak "meyve bahçesine" "d" piyonuna ulaşıyor. Siyahlar savunmasız.

Şah için Kare veya Subayın Ona Yer Vermesi

Geçer "g" ve "d" geçer piyonları şah çekerek dönüşür. Bu yüzden atın kaçınılmaz ölümüne karşı beyazlar zaferi elde etmek için mücadele ediyor. Fakat onların şahı fil çifti tarafından kovalanıyor, ayrıca a6-f1 diyagonali mayınlı *(f2 geçer piyonu şah çekerek dönüşmek istiyor, buna beyazlar izin vermez).* 1. g7, oynanması durumunda şah vezir kanadında bir sığınak bulamaz: 1. ... ♗:f1+ 2. ♔:c5 ♗e3+ 3. ♔b4 ♗d2+ 4. ♔a3 ♗c1+ 5. ♔a4 ♗b5+ 6. ♔a5 ♗d2+ 7. ♔b6 ♗e3+ 8. ♔b7 ♗a6+ 9. ♔b8 ♗f4+ 10. ♔a7 ♗e3+, ile sürekli şah. Eğer şah şah kanadına yararak geçmeye yeltenirse o zaman bu iki merkez piyonunun kaybına neden olacak ve beyazlara avantaj sağlamayacaktır: 9. ♔c6 ♗b5+ 10. ♔d5 ♗c4+ 11. ♔e5 ♗d4+ 12. ♔:d4 ♗:e6 13. ♗g2 ♔:d7 14. ♔e5 ♗g8 15. ♔:f5 ♗h7+ 16. ♔g5 ♔e6 17. ♔h6 ♗g8 18. ♔g6 ♗f7+ 19. ♔h7 ♔f5 20. h6 ♔g5, devamı ile açık beraberlik.

180. **Visokosov,** 2002



Kazanca birinci hamlede zarif ve beklenmedik bir fil fedası ile erişilir. Tek amaç şah için a8 karesini serbestleştirmek.

1. ♗g2!!

Gerçek bir subay kendi şahının bir an için zor anında farklı hareket edemezdi.

1. ... ♗:g2 2. g7 ♗:f1+ 3. ♔:c5 ♗e3+ 4. ♔b4 ♗d2+ 5. ♔a3 ♗c1+ 6. ♔a4 ♗b5+ 7. ♔a5 ♗d2+ 8. ♔b6 ♗e3+ 9. ♔b7 ♗a6+ 10. ♔b8!

Kaygısız şah derhal a8 deki sarayında uyumaya gidebilirdi. Fakat bizimki devlet sorunlarını düşünüyor: f4 karesine fili sürüklemek gerek. 10. ♔a8? ♔c7 11. d8♕+ ♔:d8 12. g8♕+ ♔c7 13. ♕b8+ ♔c6 14. ♕e8+ ♔b6 15. ♕d8+ ♔c6=.

10. ... ♗f4+ 11. ♔a8

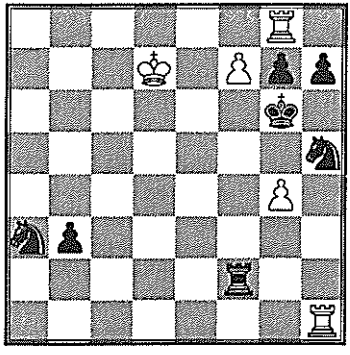
Ekselansları dinleniniz gününüz zor geçti.

11. ... ♔c7 12. d8♕+ ♔:d8 13. g8♕+ ♔c7 14. ♕b8+ ♔c6 15. ♕:f4 f1♕ 16. ♕:f1 ♗:f1 17. h6+−.

Satranççılar için sürükleyici ve faydalı bir oyunsonu.

Kale ve Şah Köşeye Nasıl Sıkıştırılır veya Votava Blokesi

181. **A. Votava,** 1960



Mükemmel bir şekilde g6 karesinde konuşlanmış şah ve f2'deki kalenin birkaç hamle sonra tutuklu bir konuma geleceğine inanmazsınız.

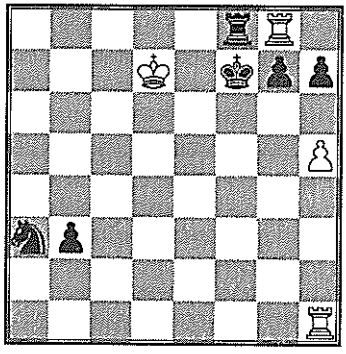
1. f8♕

1. gh+ ♔:f7, devamı siyahların yararına.

1. ... ♖:f8 2. gh+

2. ♖:f8 ♘f6+ 3. ♔c8 b2, devamından sonra beyazların beraberlik için mücadele etmesi gerekir.

2. ... ♔f7 (D)



3. ♖h8!!

Böyle bir hamle için üç ünlem işareti bile yetersiz. Beyaz kale hediye ediliyor, fakat siyah şahın elinden h8 karesi alınıyor ki şah çekiminden sonra mecburen g8 karesine çekiliyor. Kale değişimi: 3. ♖:f8+ ♔:f8 4. ♖f1+ ♔g8 5. h6 gh 6. ♔e7 h5 7. ♖g1+ ♔h8 8. ♔f7 h6, devamından sonra beraberlik.

3. ... ♖:h8

Siyah kale işini bitirdi ve evine döndü.

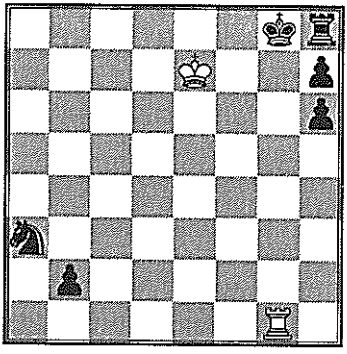
4. ♖f1+ ♔g8 5. h6!!

Bloke etti.

5. ... gh

Veya 5. ... g6 6. ♔e7

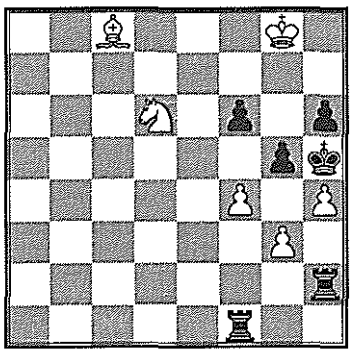
6. ♔e7 b2 7. ♖g1#



Harikulade bir bloke fikri!

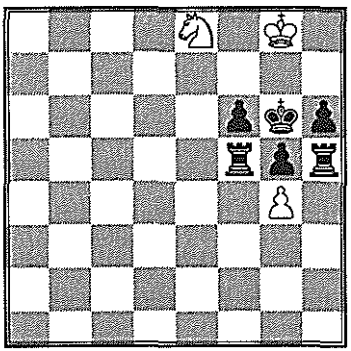
Kasparyan Blokesi veya Piyon Çatalı Matı

182. **G. Kasparyan,** 1935



Siyahların iki fazla kalitesi fakat kısmi bloke olmuş durumdaki şahı korku uyandırıyor. Sihirbaz satranççı Henry Kasparian bu fikri kemale erdiriyor.

1.♘e8! ♔g6 2. h5+! ♖:h5 3. f5+! ♖:f5 4. g4 ♖e5 5. ♗f5+! ♖:f5 (D)



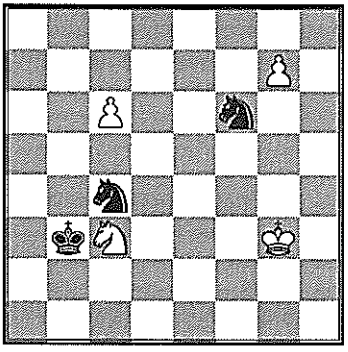
6. ♘g7!

Takip eden hamleyle beyaz piyon şahı mat eder, siyahlar sadece hangi karede mat olmak istediklerini seçebilir.

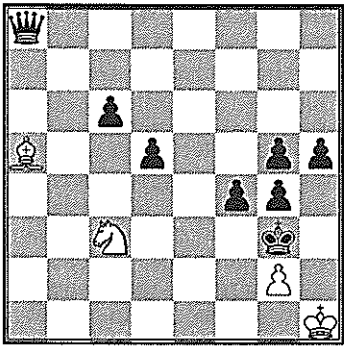
Çar Ivan Vasilievich bu durumda "Lepota!" *(çok güzel)* derdi.

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 183 – 226

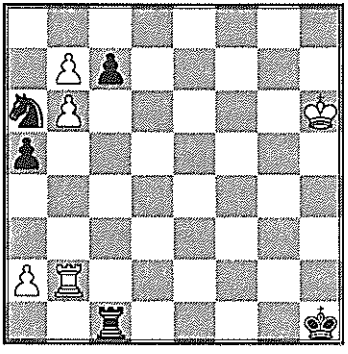
183. **F. Zakkman,** 1908



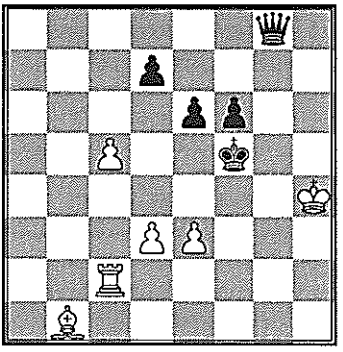
184. **F. Lazar,** 1947



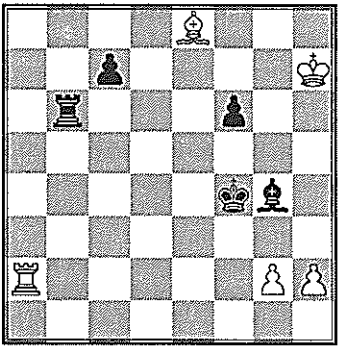
185. **L. Prokesh,** 1938



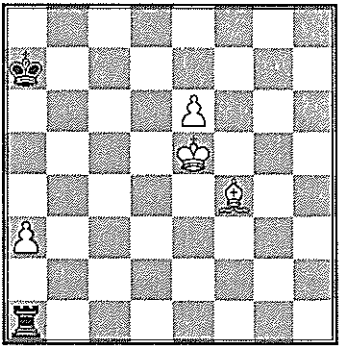
186. **L. Kubbel,** 1917



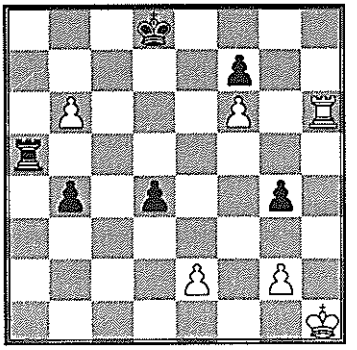
187. **V. Tyavlovsky,** 1960



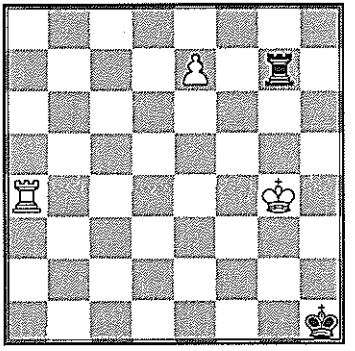
188. **G. Matison,** 1914



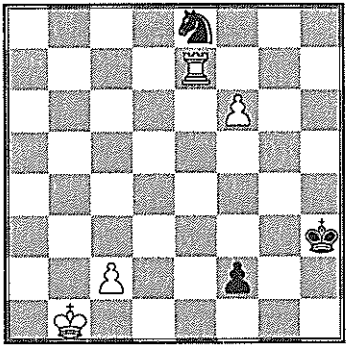
189. **A. Gerbtsman,** 1931



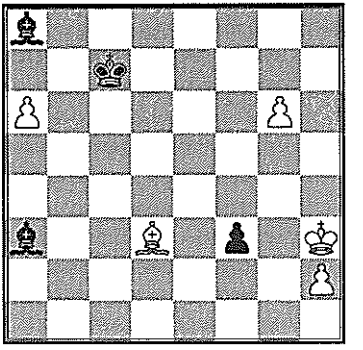
190. **E. Pagosyantz,** 1976



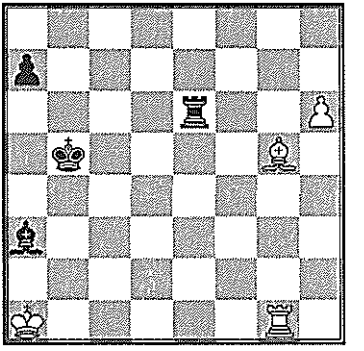
191. **G. Zahodyakin,** 1980



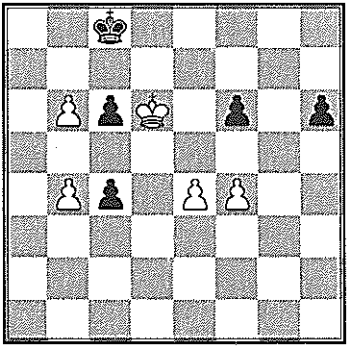
192. **O. Duras,** 1933



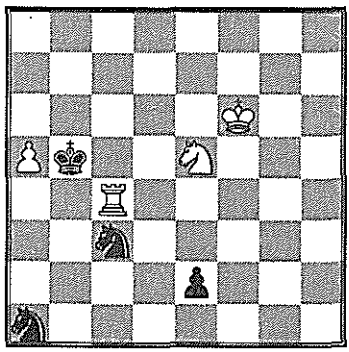
193. **A. Votava,** 1951



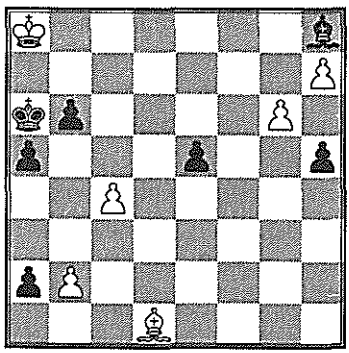
194. **R. Fontana,** 1944



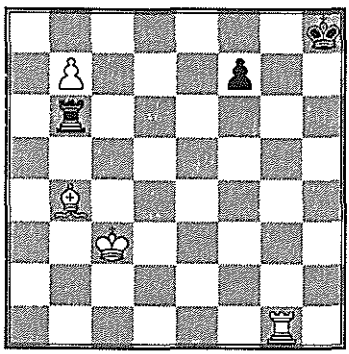
195. **G. Matison,** 1912



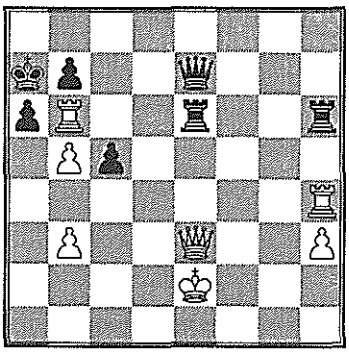
196. **L. Prokesh,** 1946



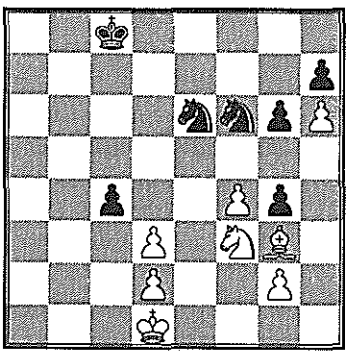
197. **A. Votava,** 1951



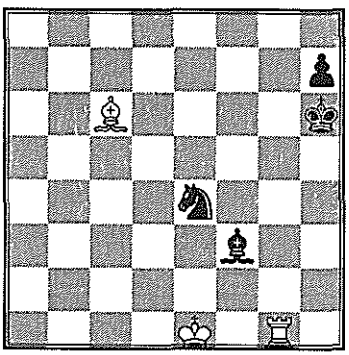
198. **B. Gorvitz, I. Keling,** 1873



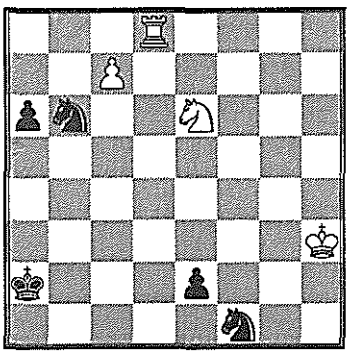
199. **O. Pervakov,** 1992



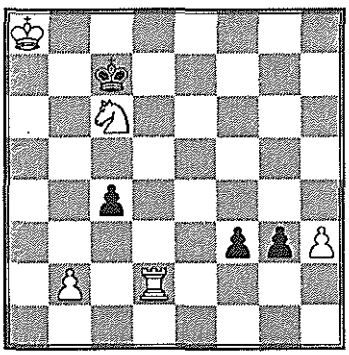
200. **E. Asaba,** 1977



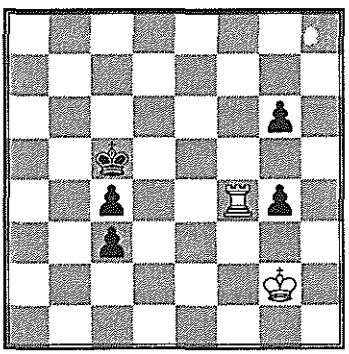
201. **V. Korolkov,** 1962



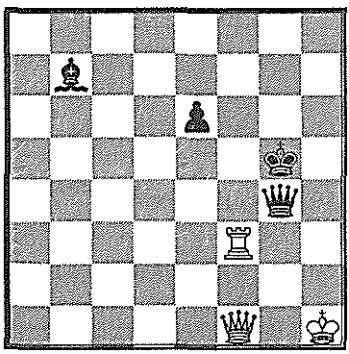
202. **A. Votava,** 1960



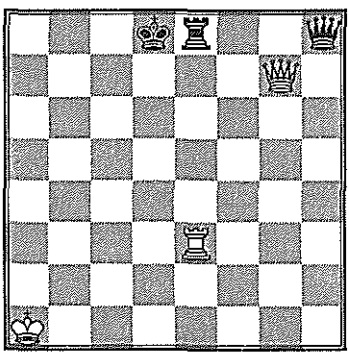
203. **L. Prokesh,** 1960



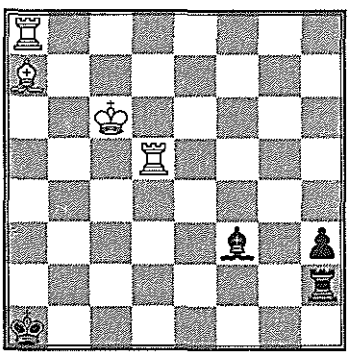
204. **G. Matison,** 1931



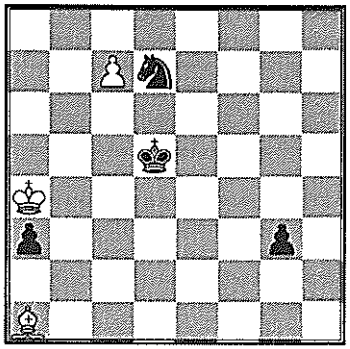
205. **A. Muterd,** 1922



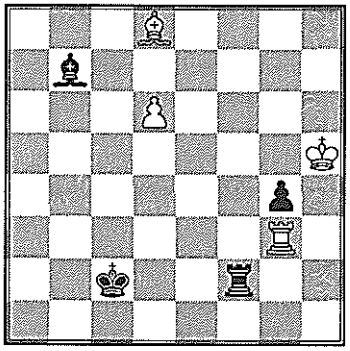
206. **A. Gerbtsman,** 1962



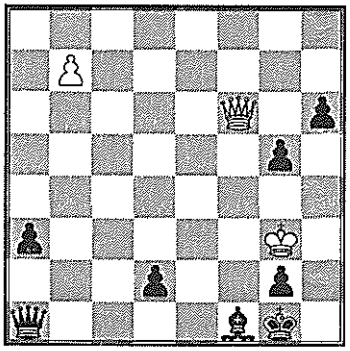
207. **A. Selezniev,** 1916



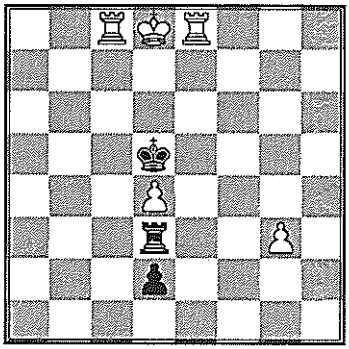
208. **B. Baden,** 1967



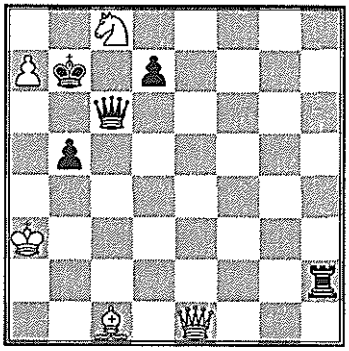
209. **V. Razumenko,** 2003



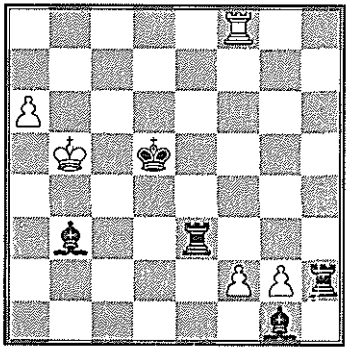
210. **A. Votava,** 1969



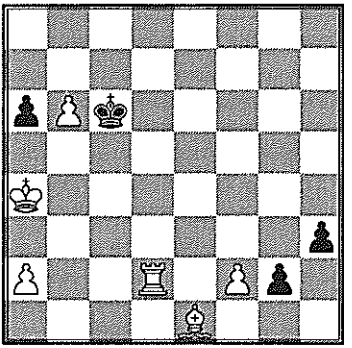
211. **N. Kralin,** 1984



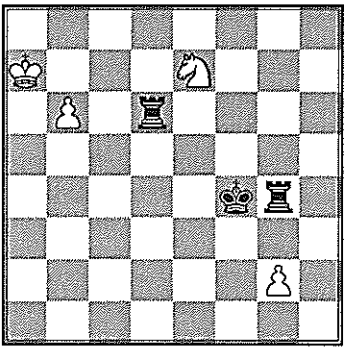
212. **V. Korolkov, L. Mitrofanov,** 1960



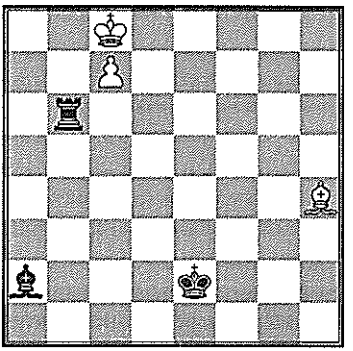
213. **A. Votava,** 1970



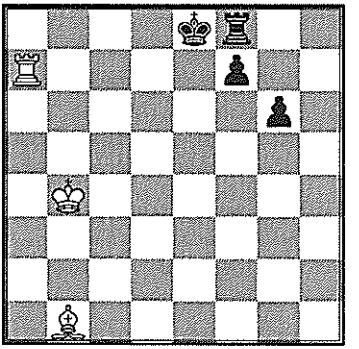
214. **G. Matison,** 1914



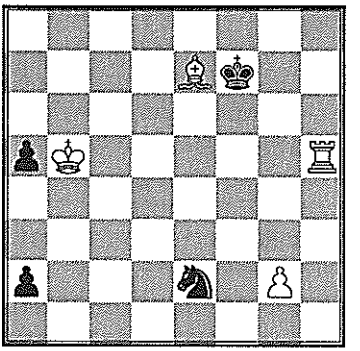
215. **E. Pekkover,** 1958



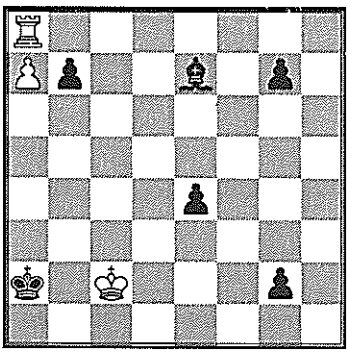
216. **I. Hashek,** 1929



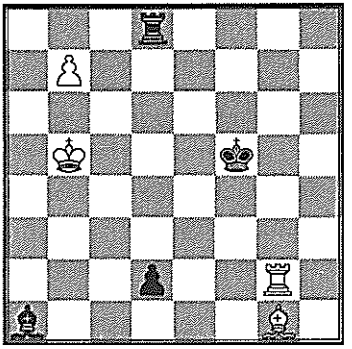
217. **G. Zahodyakin,** 1951



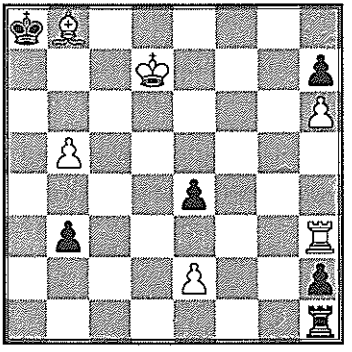
218. **A. Gulyayev,** 1929



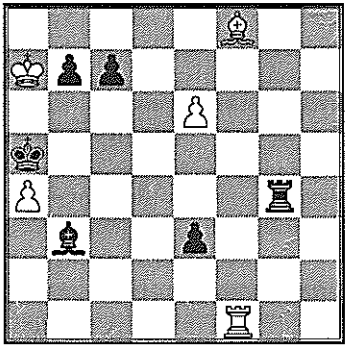
219. **A. Votava,** 1952



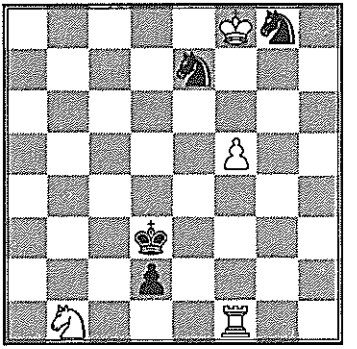
220. **L. Mitrofanov, A. Kotov,** 1978



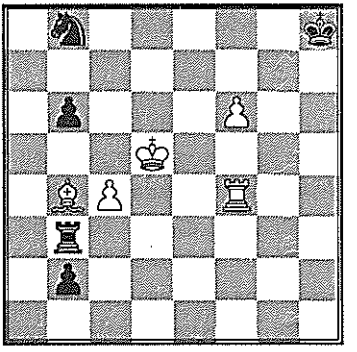
221. **A. Gulyayev,** 1948



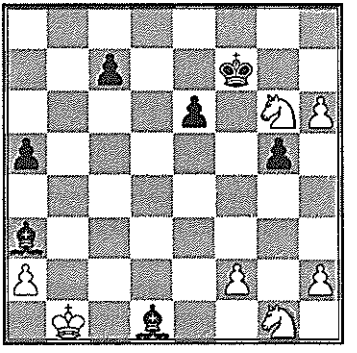
222. **I. Zaitsev,** 1962



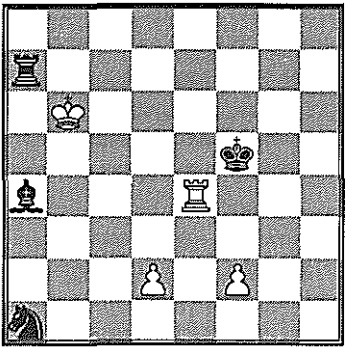
223. **A. Vısokosov, N. Kralin,** 2002



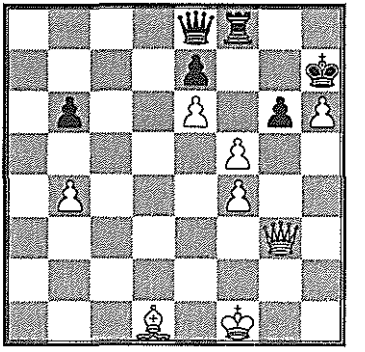
224. **S. Kaminer,** 1935



225. **N. Ryabinin,** 1989



226. **O. Pervakov,** 1997



VII. KISIM

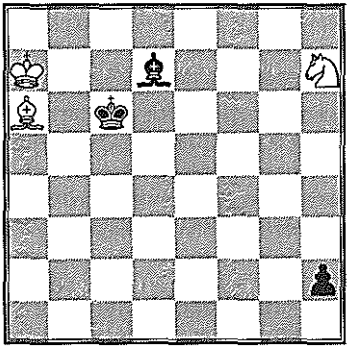
TEMPO KAZANMA ve KAYBETME

Açılışlarda güçlü bir satranççı hamlelerle *(tempoyla)* dikkatli bir şekilde ilgilenir. Herbir açılış hamlesi seçilmiş olan açılışın stratejik fikri göz önüne alınarak yerine getirilmelidir *(figür gelişimi, merkez için mücadele, rakibin planına karşı, karşı hareket)*. Elbette ortaya çıkan somut taktik durumun göz önünde bulundurulması ile de. Tek bir tempo kaybı bile açılış avantajını kayba götürebilir veya rakibe avantaj sağlar.

Oyunortasında, şaha karşı atak sırasında *(veya diğer figürlere)*, kural olarak, oyun aynı şekilde enerjik olmak zorunda. Hepsinin en iyisi zorunlu oyun, yani direk saldırı yoluyla: şah çekerek, değişerek, feda ederek ki şahın kaçması veya rezervlerini nakletmek için rakibe soluk alma fırsatı vermesin. Kural olarak taktik operasyon sırasında, satrançta zamanı ölçme birimi **hamle** olmaktadır. Satranççılar, başarının en önemli faktörü olarak, bunu **tempo** olarak nitelendirir. Oyunsonunda zaman en büyük öneme sahiptir. Bu sırada tempo kazanma görevinin yanısıra *(aktüel olarak bu özellikle geçer piyonlu veya taktik bakımdan nüanslı pozisyonlarda)* bir dizi oyunsonu pozisyonlarında tempo kaybı problemi ortaya çıkar ki biz onlar hakkında daha detaylı olarak "Hamle Yapma Dezavantajı" *(Zugsvang)* kısmında konuşacağız. Güçlü tempo kazanma yöntemlerinin farklı taktik operasyonlarla ortaya çıktığını halihazırda belirtmiştik. Örneğin, yanıt şah çekme *(174, 178, 253 sayılı etütlere bkz.)*. Bu kısımda bu temayı detaylı bir şekilde inceliyoruz, aynı şekilde tempo kaybı örneklerini göstereceğiz..

Geçer Piyonun Bloke Edimesi ile Tempo Kazanma

227. **L. Prokesh,** 1944



Beyazların fili ana diyagonalde tutunamaz, siyahlar değişime gider. At piyona yetişebilir mi? Bunun için geçer piyonun bloke edilmesi ile ancak tempo kazanılır.

1. ♗b7+ ♔c7 2. ♗h1!!

2. ♘f6 ♗c6 3. ♘e8+ ♗:e8, devamı kaybeder.

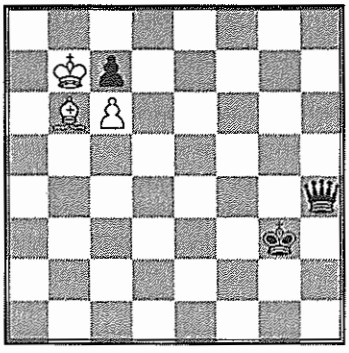
2. ... ♗c6 3. ♘f6! ♗:h1 4. ♘g4

Berabere.

Satranç mücadelelerinde sıkça figürlerle geçer piyonun bloke edilmesi tekniği kullanılmaktadır. Sıkça bloke edilen figür feda edilir, hem de sadece fil ve at değil, aynı zamanda kale *(etüt 35)* veya vezir de *(etüt 36)* feda edilmektedir.

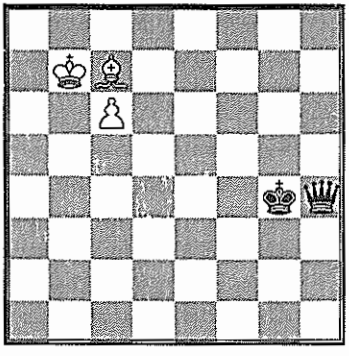
Hattı Kapatarak ve Alanı Serbestleştirerek Tehdit Yaratma

228. **M. Havel,** 1944



1. ♗:c7+ ♔g4 (D)

Eğer 1. ... ♔h3, hamlesi oynanırsa, o zaman 2. ♗f4!!, oynanır. Fil c7 karesini programlanmış c6-c7 beraberlik hamlesi için serbestleştirir, aynı zamanda dördüncü yatayı kapatarak beyaz vezirin b4 veya e4 karelerine hamle yapmasına izin vermez.

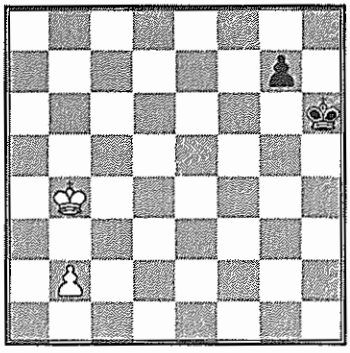


2. ♗h2!!

Berabere. "h" dikeyini kapatarak, yani vezirin d5-h1 diyagonaline geçmesini engelleyerek, beyazlar c6-c7 ilerlemesi için tempo kazanmış oluyor.

Yeni Doğmuş Figürlerin Şah Çekimi Altına Şahı Sürüklemesi

229. **O. Duras,** 1905



Bu tip bir tempo kazanma yöntemiyle sıkça satranç partilerinde karşılaşılmaktadır.

Bu yöntemin ana fikri, piyonun vezire dönüşümü ile figürün şah çekip *(saldırı, tehdit veya hamle yapma dezavantajı durumundan dolayı)* rakibin şahını sürüklemesinden oluşmaktadır. Duras'ın etüdü bunun açık bir örneğidir.

1. ♔c5

Beyaz şah siyah piyonun karesine giriyor ve kendi piyonunun yolunu serbestleştiriyor.

Fakat özellikle c5 karesine gitmesi gerekmektedir ki daha sonra siyah meslektaşını 8. yataya itebilsin.

1. ... ♔g6

1. ... g5 2. b4 g4 3. ♔d4 ♔g5 4. b5 g3 *(4. ... ♔f4 5. b6 g3 6. b7 g2 7. b8♕+)* 5. ♔e3 ♔g4 6. b6 ♔h3 7. b7 g2 8. ♔f2 ♔h2 9. b8♕+, devamı ile siyah şah b8 deki vezirin şah çekimi altına sokulur.

2. b4 ♔f7 3. b5 ♔e7 4. ♔c6!

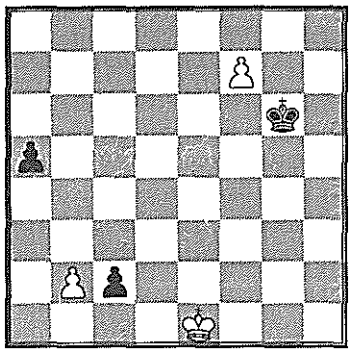
Siyah şahı dönüşüm yatayına sokmak için zorluyor.

4. ... ♔d8 5. ♔b7 g5 6. b6 g4 7. ♔a8 g3 8. b7 g2 9. b8♕+

Tempoyla birlikte partiyi de kazanır.

Dönüşüm Sırasında Fedayla Şahı Uzaklaştırma (Şahı Pasifleştirme)

230. **M. Zinar,** 1981



1. ♔d2 ♔:f7 2. ♔:c2 ♔e6 3. ♔b3 ♔d5 4. ♔a4 ♔c4, devamında beyazlar bir tempo ihtiyacında, bu yüzden berabere. Dönüşüm sırasında ortaya çıkan figürün fedası ile siyah şah uzaklaştırılır ve tempo kazanılır.

1. f8♘+! ♔g7 2. ♔d2! c1♕+ 3. ♔:c1 ♔:f8 4. ♔c2 a4 5. ♔b1!!

Eğer 5. ♔c3, oynanırsa, o zaman 5. ... a3!=, oynanır ve eşitlik olur.

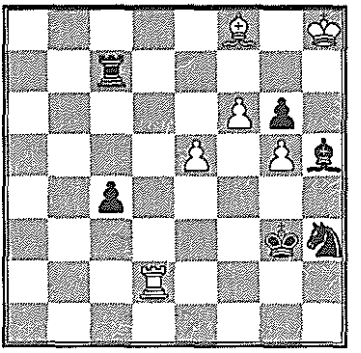
5. ... ♔e7 6. ♔a2 ♔d6 7. ♔a3 ♔c5 8. ♔:a4+−

Dönüşüm ile feda sadece şahı değil aynı zamanda diğer figürleri de pasif yapmak için kullanılır.

Geçer Piyonun Darbesi Altında Figürü Çekmek için Yapılan Feda

Piyon ilerlemesi için tempo kazanmak amacıyla sıkça geçer piyonun saldırısı altına rakip figürü çekmek için feda kullanılmaktadır. Daha çok öyle bir hedef olarak at hizmet etmektedir. Aşağıdaki etütte figür darbesi altında başka bir figür oyalanmaktadır.

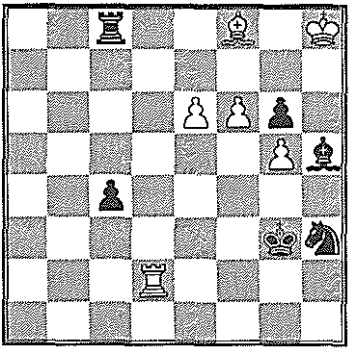
231. **A. Maksimovski, V. Tsupletsov,** 984



Bağlantılı geçer piyonlar tehlikeli, ama siyahların fazla figürü ve geçer piyonu var ayrıca g5 piyonunu at aldığından mücadelenin sonucunu önceden söylemek kolay değil.

1. e6 ♖c8 (D)

1. ... ♘:g5 2. ♗d6+, devamı derhal kaybeder.



2. ♖d8!!

Geçer piyonların saldırısı altına kaleyi çekme yoluyla tempo kazanma. Beyazlar kalelerin hiçbirisini istemiyor. Basit 2. e7? ♘:g5 3. ♖d4 ♘f7+ 4. ♔g7 g5 5. ♖:c4 ♘d6 6. ♖:c8 ♘:c8 7. f7 ♗:f7 8. ♔:f7 ♘:e7, devamıyla ta-

mamen tükenen güçle bu devam yolu kazanmaz.

2. ... ♖:d8 3. e7 ♘:g5

3. ... ♖c8 4. f7 ♘:g5 5. e8♕ ♘:f7+ 6. ♕:f7+−, devamı kaybeder.

Siyahlar çatal tehdidi yoluyla vezirin ortaya çıkmasını engeller, fakat onları bir sürpriz bekliyor.

4. ed♘!

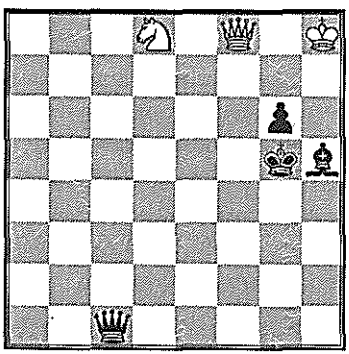
Ortaya çıkan at f7 ve e6 karelerini kontrol ederek siyahların bütün tehditlerini ortadan kaldırıyor, fakat derhal görüleceği gibi bu at sadece savunmada değil aynı zamanda atakta da güçlü.

4. ... c3

Siyahlar kendi geçer piyonunu ümit ediyor.

5. ♗h6 ♔g4 6. ♗:g5 ♔:g5 7. f7 c2 8. f8♕ c1♕ (D).

Şimdi son darbe geliyor.



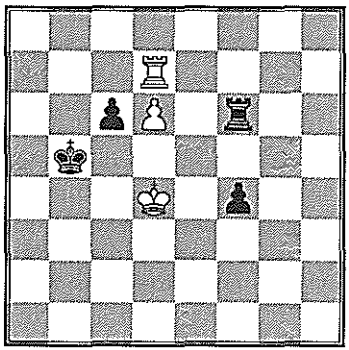
9. ♕h6+!! ♔:h6 10. ♘f7#

Saldırıyla Oyalayıcı Feda

Satranççılar için önde gelen Rus kompozitörlerden Vasily Bratev ve Mihail Platov'un kale etüdü satranç praktisyenleri için oldukça faydalıdır.

Beyazların piyonu eksik fakat avantaj onların tarafında. Çünkü birincisi siyah şah tahtanın kenarına sıkıştırılıyor, ikincisi beyaz piyon daha fazla ileri sürülmüş durumda.

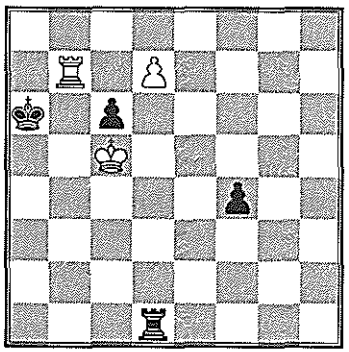
232. **V. M. Platov,** 1922



1. ♖b7+

1. ♔e5 ♖h6 2. ♖b7+ ♔c5 3. d7 ♖d6; veya 1. ♖d8 f3 2. d7 ♖d6+, devamları kazanmaz.

1. ... ♔a6 2. d7 ♖d6+ 3. ♔c5 ♖d1 (D)



4. ♖b1!!

4. ♖b2 f3! 5. ♔:c6 ♖c1+ 6. ♔d6 ♖d1+ 7. ♔c7 ♖c1+ 8. ♔d8 ♖f1 9. ♖c2 ♔b7=, devamında beyazların zaferi elde etmesi için bir tempo eksik.

4. ♖b1, darbesi, siyahların piyonu f3 karesine sürmesine izin vermez ve böylece de eksik tempo kazandırır.

4. ... ♖d2

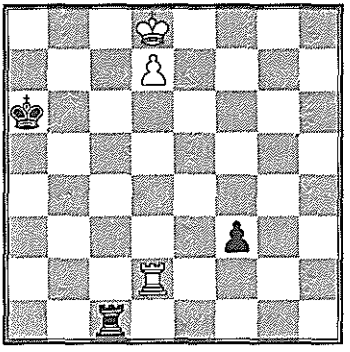
4. ... ♖:d7, hamlesi Saavedra'nın çifte darbesi 5. ♔:c6'dan, dolayı oynanmaz.

Eğer 4. ... ♖d3, oynanırsa o zaman da 5. ♖b3, oynanır.

5. ♖b2!! ♖d1 6. ♔:c6 ♖c1+ 7. ♔d6 ♖d1+ 8. ♔c7

8. ♔e7 ♖e1+ 9. ♔d8 f3 10. ♖f2 *(10. ♖d2 ♖e2)* 10. ... ♖e3, devamından sonra berabere.

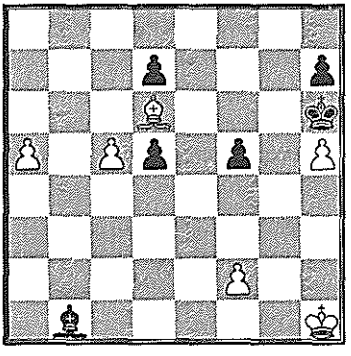
8. ... ♖c1+ 9. ♔d8 f3 10. ♖d2



Yukarıda gösterilen varyantta siyah kalenin f1'de değil de c1'de durması farklılığından dolayı beyazlar kazanır ve siyahların burada f3-f2 hamlesi yoktur *(beyazların 4. hamlesinden sonraki dipnota bkz.)*.

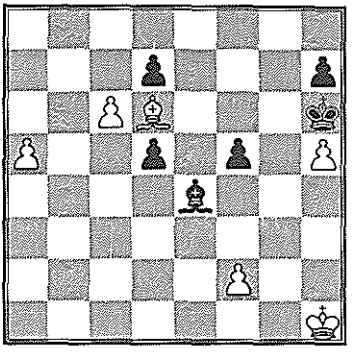
Karlı Olmayan Alanlara Figürleri Çekmek için Yapılan Feda ve Tehdit

233. **A. Gerbstman, T. Gorgiev,** 1929



Beyazların Planı, "a" piyonunu figüre dönüştürmek. Bunun için ana diyagonali kapatmaya çabalıyorlar.

1. c6! ♗e4+ (D)



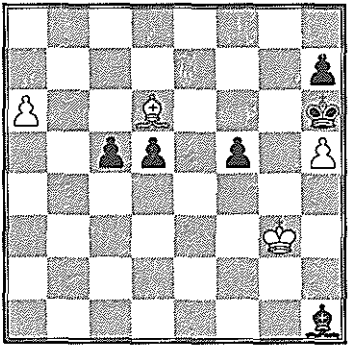
2. f3!

Uşağı olmayan kral elsiz gibidir. Piyon fedası tempo kazanmak içindir: şah e4 karesindeki file g3 karesinden saldırır.

2. ... ♗:f3+ 3. ♔h2 dc 4. a6 c5

Veya 4. ... d4 5. ♔g3 ♗d5 6. ♗c5 d3 7. a7 d2 8. a8♕ d1♕ 9. ♕f8+

5. ♔g3 ♗h1 (D)



6. ♔h4!

Mat tehdidinden dolayı siyah şah mecburen şah çekimi altına düşmekten kaçmak zorunda ve beyaz fil kazançlı bir tempo elde eder.

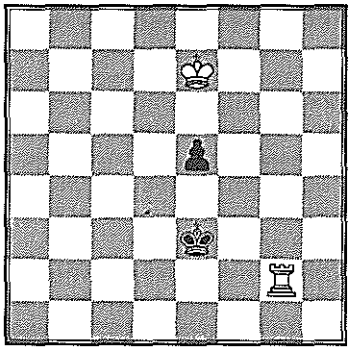
6. ... ♔g7 7. ♗e5+ ♔f7 8. ♗d4!

Piyon ilerler.

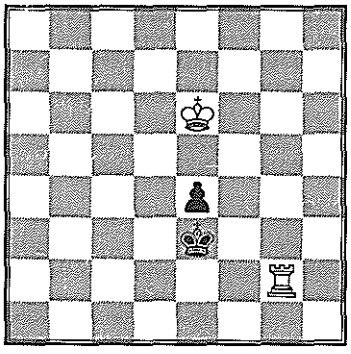
Diyagonali kapatma konusunda öğretici bir etüt.

Şah Çekme Yardımıyla Tempo Kazanma

234. **Y. Averbakh,** 1981



1. ♔e6 e4 (D)



Figürün manevra serbestisinin önemini gösteren çok iyi bir pozisyon.

2. ♔e5 ♔f3 3. ♖g8 *(3. ♖h2 e3 4. ♖h3+ ♔f2 5. ♔f4 e2 6. ♖h2+ ♔f1 7. ♔f3 e1♘+)* 3. ... e3, devamı beraberliğe götürür. Mesele şu ki şah ikinci hamlede saldırdıktan sonra, kalenin aktif bir hamlesi kalmıyor. Eğer kale ona saldırılmadan önce uzaklaşırsa ne olur? Beyaz şah tarafından beşinci hat henüz işgal edilmemişken kale oraya gider ve d, e, f dikeylerinde manevra serbestisini, şah veya piyona saldırı olanağıyla birlikte korur.

2. ♖g5!! ♔f3

Veya 2. ... ♔d3 3. ♖d5+! ♔c2 4. ♖e5 ♔d3 5. ♔f5 e3 6. ♔f4 e2 7. ♔f3+−

3. ♖f5+!

Şah çekerek tempo kazanma siyah şahın kendi pozisyonunu kötüleştirmeye zorlar. "Piyonun peşine" giderse, o zaman kendi kendine tempo kaybeder. Eğer g2 karesine giderse, o zaman da kale saldırarak *(yani tempoyla!)* gerekli e5 karesini işgal eder ve siyah şahın tekrar dönmesi gerekir.

3. ... ♔g2

Eğer 3. ... ♔e2, hamlesi oynanırsa, o zaman 4. ♔e5! e3 5. ♔e4, devamı oynanır.

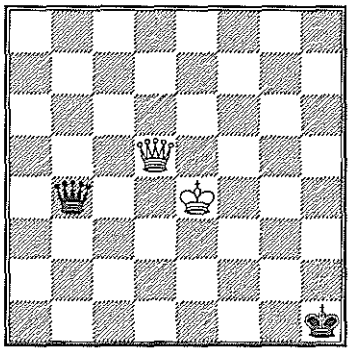
4. ♖e5! ♔f3

Tempo kazanıldı ve beyaz şah dolaşma metoduyla piyona varır.

5. ♔d5 e3 6. ♔d4 e2 7. ♔d3+−

Batarya Yardımıyla Tempo Kazanma

235. **A. Neiman,** 1887 (Etüt varyantı)



Figür ve piyonsuz bir vezir oyunsonu: tam bir materyal eşitliği. Ve beyaz şah şah çekimine maruz. Doğrusu siyah şah köşede, fakat şimdi bloke durumunda değil. Genelde oyun bera-

bere gibi görünüyor. Fakat beyazlarla oynuyorsanız, razı olmak için acele etmeyiniz. Şimdi şah bataryasının kurulu olduğuna dikkat ediniz: sadece ona doğru bir şekilde komuta etmek gerekir. Asla uzaktan ateş etme, rakibinin yanıbaşına yaklaş.

1. ♔f3!!

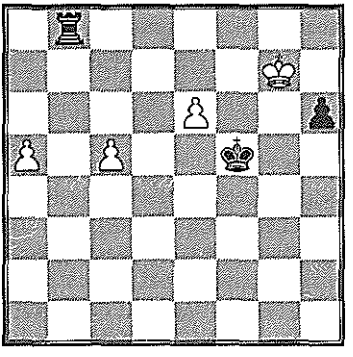
Herşey bir anda nasıl değişiyor! Şahın sesiz hamlesi önemli bir tempo kazandı. Şimdi batarya tahta kenarında şahın bloke olmasıyla yaylım ateş yapmaya hazır. Mat kaçınılmaz. Örneğin:

1. ...♕e1 2. ♕h5+ ♔g1 3. ♕g4+

Ve takip eden hamleyle mat.

Tempo Kazanmak için Figürleri Almadan Vazgeçme

236. **E. Kolesnikov,** 1993



Bütün piyonlar izole, yani zayıftır. Bu yüzden beyazların oyunu berabere yapması kolay değildir.

1. ♔f7 ♖h8!

1. ... ♔e5? 2. e7 ♔d5 3. a6, devamı hatalıdır.

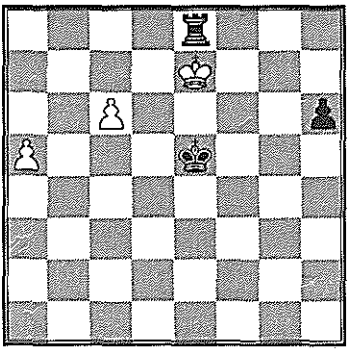
2. e7 ♖h7+ 3. ♔f8 ♔f6 4. e8♘+ ♔e5

Veya 4. ... ♔e6 5. ♘g7+ ♔d5 6. ♔g8 ♖:g7+ 7. ♔:g7 h5 8. a6 ♔c6 9. ♔f7 h4 10. ♔e7 h3 11. a7; 4. ... ♔g6 5. c6 ♖a7 6. c7 ♖a8 7. ♔e7 h5 8. ♘f6 h4 9. ♘g4 ♔g5 10. ♔d7=

5. c6!

5. ♘g7 h5 6. a6 h4 7. a7 ♖h8+; 5. ♘d6 ♔d5 6. ♘f7 ♔:c5 7. ♔g8 ♖:f7 8. ♔:f7 h5, devamı kaybeder.

5. ... ♖h8+ 6. ♔e7 ♖:e8+ (D)



7. ♔d7!!

Şah tempo kazanmak için vezir kanadındaki piyonlara yaklaşır, kaleyi almayı reddeder.

7. ♔:e8 ♔d6 8. ♔d8 ♔:c6 9. ♔c8 h5 10. ♔b8 ♔b5 11. ♔b7 ♔:a5 12. ♔c6 h4, devamı oynandığı takdirde beyazların "h" piyonuna varmasına bir hamle yetmiyor.

7. ... ♔d5

7. ... ♖h8 8. c7 ♖h7+ 9. ♔c6, devamı daha zayıf.

8. c7 ♖h8 9. c8♕ ♖:c8 10. ♔:c8 ♔c6 11. ♔b8! ♔b5 12. ♔b7! ♔:a5 13. ♔c6

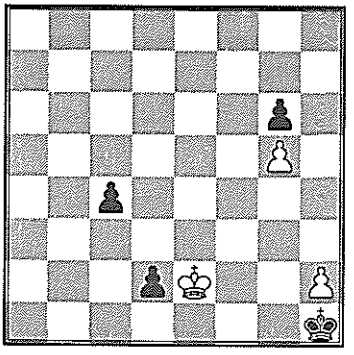
Şah piyon karesine girdiği için berabere.

Satranççılar için yararlı bir oyunsonu.

Kısa Piyon Hamlesi ile Tempo Kaybı

II. Kısımda, **üçgen içerisinde gezme metoduyla** rakibe hamle sırasını vermeyle varılan **Hamle Yapma Dezavantajı durumu** *(zugsvang)* ile ilgili bir dizi etüt incelemiş bulunuyoruz. Bu kısımda piyon ve figürlerin gecikmiş hareketleri ile tempo devrine ait iki tane daha Hamle yapma dezavantajı *(zugvang)* durumunu göstereceğiz.

237. **P. Farago,** 1937



Piyon Yarması fikri sayesinde beyazlar kazanma iddiasında. Burada pozisyonun sadece pat veya "sondan bir önceki hattaki kenar piyonuna karşı vezir" oyunsonu durumlarına oyunun sokulmaması gerekiyor.

1. h3!

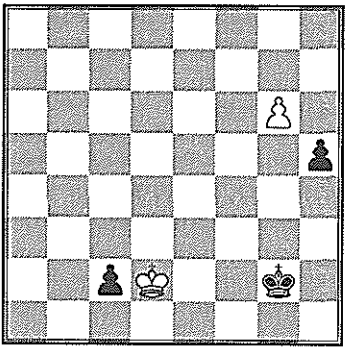
1. h4 c3 2. ♔d1 *(2. h5 gh 3. g6 h4 4. g7 h3 5. g8♕ d1♕+ 6. ♔:d1 c2+ 7. ♔:c2 h2=)* 2. ... ♔g2 3. ♔e2 *(3. h5 ♔f3! 4. hg ♔e3)* 3. ... ♔h1, beraberliğe götürdüğü için hatalı.

1. ... c3 2. h4 c2 3. ♔:d2

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)* kaybettiren hamleyi yapmayla karşı karşıya.

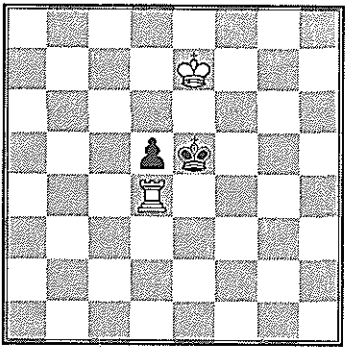
3. ... ♔g2 4. h5 gh 5. g6 (D)

Ve siyah piyon daha h3'teyken beyaz vezir şah çekerek çıkar.



"Kale Piyona Karşı" Oyunsonunda Yansılamayı Elde Etmek için Tempo Kaybı

238. **R. Reti,** 1922



Kale hücuma maruz ve geri çekilmek zorunda. Genel olarak kaleyi mümkün mertebe şahtan uzağa götürmek gerek. Fakat...

1. ♖d2!!

Bu "kısa" hamleden sonra karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumunun ortaya çıktığı anlaşılınca korkunç bir hamle oldu. Dikey yansılamayı *(oppozisyon)* elde eden başarıya ulaşır. Hatalı 1. ♖d1?, hamlesinden

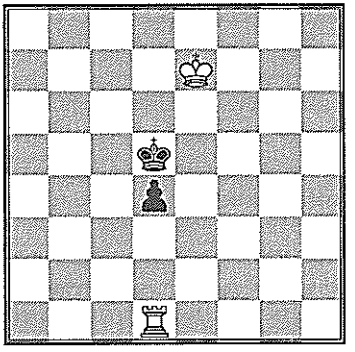
sonra siyahlar 1. ... d4, yanıtını verir ve yansılama *(oppozisyon)* durumunu elde eder: 2. ♔d7 ♔d5! 3. ♔c7 ♔c5!, devamı ile beraberlik. Fakat; 1. ♖d3, hamlesi de olasıydı.

1. ... d4 2. ♖d1!!

Şimdi beyazlar kazanır. Burada altın kuralı hatırlayalım: **"... her kim son hamleyi yapıyorsa o yansılamayı** *(oppozisyon)* **elde etmiş olur"**.

2. ... ♔d5 (D)

Siyahlar şah ile e4 karesine giderse, o zaman beyazlar artık bizim için bilinen d6-c5-c4 yolu üzerinde dolaşma metodu ile kazanır *(bu metot 106 nolu etüdün yorumunda tarif edilmiştir)*.



3. ♔d7!

Siyahlar hamle yapma dezavantajı *(zugsvang)* durumunda ve mecburen beyaz şahın piyona yaklaşmasına izin veriyor. Dolaşma metodunu kullanarak piyonu iki veya üç hamle sonra yakalar.

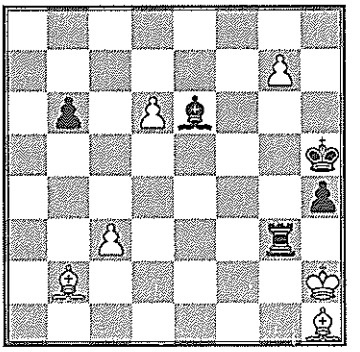
3. ... ♔c4

Eğer 3. ... ♔e4, oynanırsa, o zaman 4. ♔c6, oynanır.

4. ♔e6 ♔c3 5. ♔e5+−

Ara Şah Çekimi ve Zayıf Dönüşüm

239. **V. Bron,** 1945



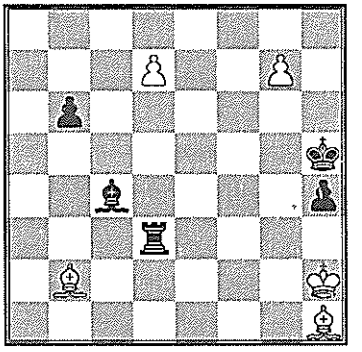
1. c4

g7'deki piyonunu savunuyor ve 2. ♗d5, tehdidini yapıyor.

1. ... ♗:c4 2. d7

2. ♗d5, hamlesiyle dikeyi derhal kapatma durumunda siyahlar sürekli şah çeker: 2. ... ♗:d5 3. d7 ♖g2+ 4. ♔h3 ♖g3+.

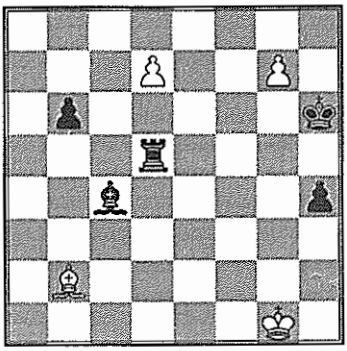
2. ... ♖d3 (D)



Burada da d5 odak noktasını fille kapatma bir işe yaramaz. Siyahlar kaleyi şah çekerek götürür ve g8'deki veziri fille alır: 3. ♗d5 ♖d2+ 4. ♔g1 ♖:d5 5. g8♕ ♖d1+.

Fakat beklenmedik ara şah çekimi kazandırır.

3. ♗f3+!! ♔h6 4. ♗d5! ♖d2+ 5. ♔g1 ♖:d5 (D)



Siyahlar vezir çıkma beklentisinde, fakat onları bir sürpriz bekliyor.

6. g8♘+!!

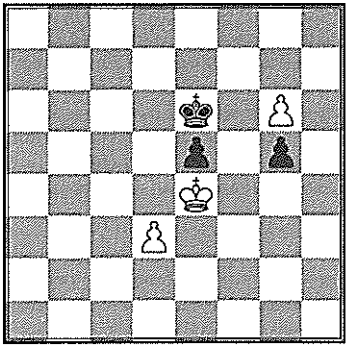
Piyonu zayıf bir figüre dönüştürme, şah çekerek tehdit etme veya tehditten korunma, tempo kazanmanın başka bir yoludur.

6. ... ♔g5 7. ♗c1+!

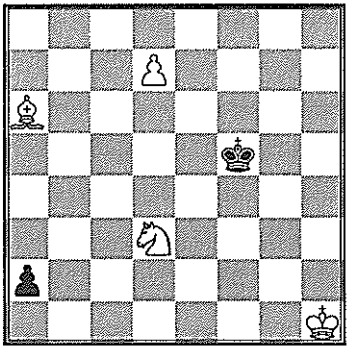
Beyazların planında önemli bir hamle, fil ve atın işbirliği siyahların ordusundaki bütün figürlerin ölmesine neden olur. 7. ... ♔f5 8. ♘e7+ ♔e6 9. ♘:d5 ♔:d7 10. ♘:b6+

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 240 – 249

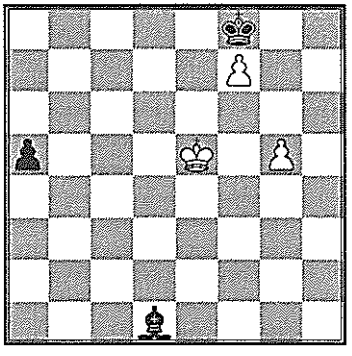
240. **N. Grigoriev,** 1926



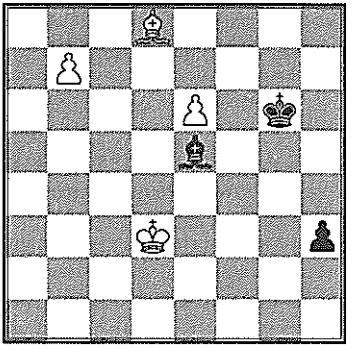
241. **L. Mitrofanov,** 1970



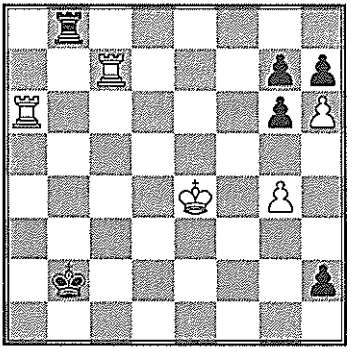
242. **A. Dunder,** 1975



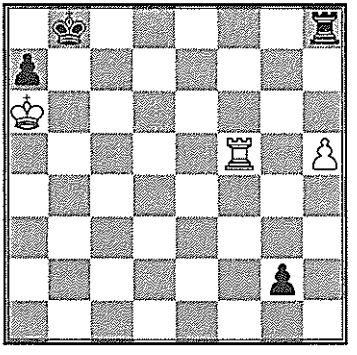
243. **V. Yakimchik,** 1971



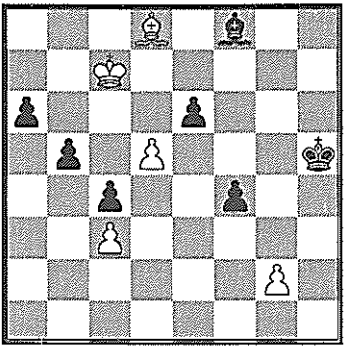
244. **V. Kalandadze,** 1984



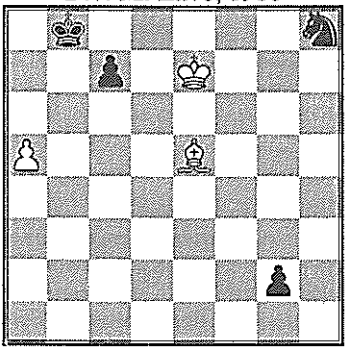
245. **A. Votava,** 1941



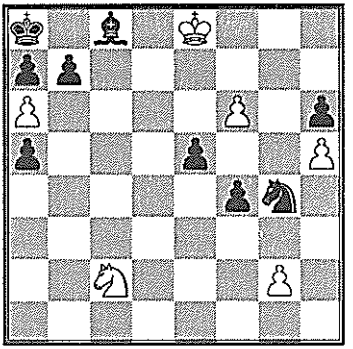
246. **A. G. Kuznetsov, B. Saharov,** 1955



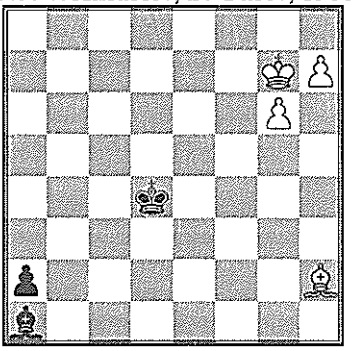
247. **M. Lavo,** 1988



248. **N. Rezvov, S. N. Tkachenko,** 2005



249. **V. Anfuriev, B. Gusev,** 1986



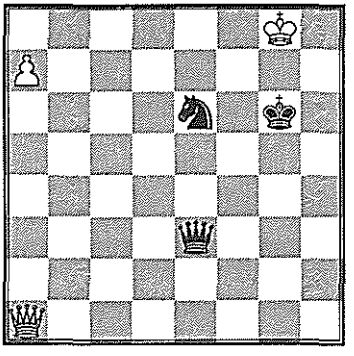
VII. KISIM

BATARYA OYUNU

Batarya, figürlerin işbirliği üzerine kurulu güçlü bir atak aracıdır. Batarya oyunu, bataryayı kurma ve ateşlemeden *(batarya darbesi)* ibarettir. Hatta bazen batarya darbesi tehdidi rakibin direnç gösterme düzenini de bozar *(örneğin 259 nolu etüde bkz.)*. Mevcut bu kısımda farklı tür bataryaları ve karşı batarya mücadelellerini inceleyeceğiz.

Vezirle At Bataryası

250. **V. Kontratyev, G. Umnov,** 1978,
(Oyunsonu Etüdü)



Hamle siyahların.

1. ... ♕b3!

Siyahlar beyazların ikinci vezir çıkma tehdidini gözardı ediyor ve vezirle at bataryasını kuruyor. Kural olarak eğer batarya tahtanın kenarına sıkışmış şaha karşıysa öylesi bir bataryaya karşı savunma genelde mümkün olsa bile çok zordur. Bu pozisyonda beyazlar etüt yoluyla veziri feda ederek bataryayı tahrip ederek kurtuluyor.

2. ♕b1+! ♕:b1 3. a8♕ ♕g1!

Tekrar batarya, şimdi şah bataryası. Ve tekrar beyazlara vezir fedası yardımcı oluyor bu defa pat yapıyor.

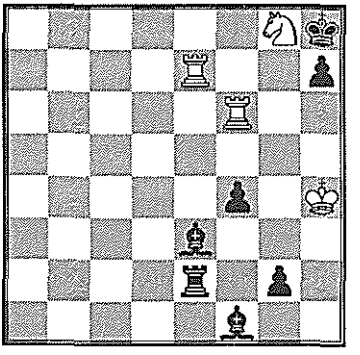
4. ♕h1! ♕g5 5. ♕h4! ♕g2 6. ♕h1! ♕g3 7. ♕h2! ♕b3

Şimdi at bataryası oluşumu artık korkunç değildir. Çünkü beyaz vezir siyah şahı kovalar.

8. ♕h7+ ♔f6 9. ♕h6+ ♔e7 10. ♕h7+ ♔d6 11. ♕h6=

Son Hatta Mat Pususu

251. **A. Gerbtsman,** 1936

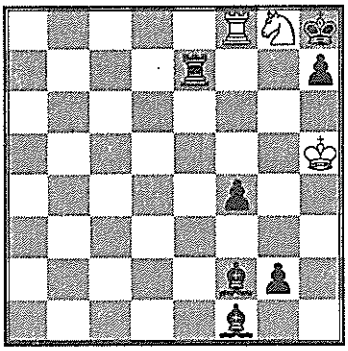


Beyaz figürler rakibin şahını çevreledi. Fakat siyah filler açık diyagonalleri elde ederse, karşıoyun elde ederler. Bu yüzden beyazların enerjik önlemler alması gerekiyor.

1. ♖f8!!

Pusu hamlesi! Kale fedası sekizinci hatta batarya kurmak için.

1. ... ♗f2+ 2. ♔h5 ♖:e7



3. ♔h6!!

Güzel bir bloke hamlesi. Mat pususu organizasyonunu tamamlıyor.

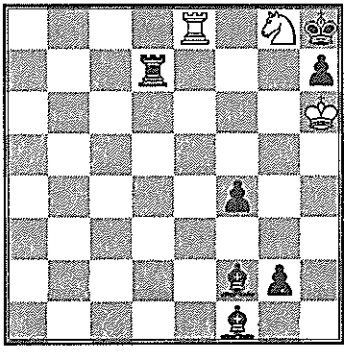
3. ... ♖f7

Kaleyi oyalamak içindir. Atı f6'ya getirerek mat tehdidi vardı.

4. ♖a8!

Yegane hamle. Kale ile öylesine kaçmak gerekiyor ki fillerden hiçbirisi ona saldırmasın.

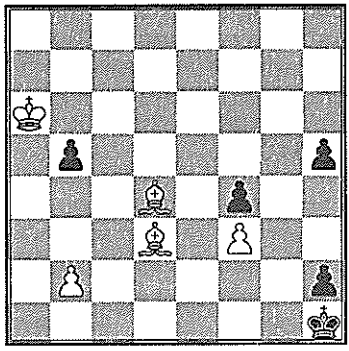
4. ... ♖a7 5. ♖b8! ♖b7 6. ♖c8! ♖c7 7. ♖d8! ♖d7 8. ♖e8 (D)



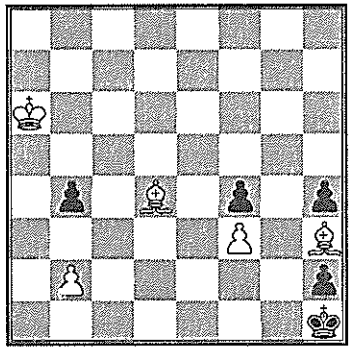
Siyah kale a4-e8 diyagonalini kapatır ve at bataryası mat eder.

Hint Bataryasını Kurma ve İşletme

252. **A. Vennik,** 1918



1. ♗f1 h4 2. ♗h3 b4 (D)



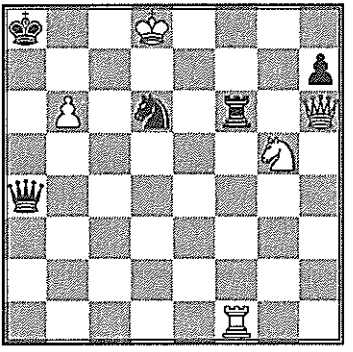
3. ♗a7!

Bu hamle ile beyazlar Hint Bataryasını kurmaya başlıyor. Nihai amaç, siyah şahı bloke etmek ve mat yapmak *(veya materyal kazanma)*. Bunun için beyaz şahı yaklaştırmak gerek. Fakat bu öylesine yapılmalıdır ki birincisi siyah şah çemberi yarıp kurtulamasın, ikincisi de oyun pat olmamalı. Bu yüzden sıra ile hattı **açma-kapatma** yöntemi kullanılır. Başlangıçta uzun menzilli figür *(burada fil)* **kritik kareye** götürülür *(b6 karesi)*, daha sonra da şah bu diyagonal hatta girip merdiven yaparak ileriye doğru gider.

3. ... b3 4. ♔b6! ♔g1 5. ♔b5+ ♔h1 6. ♔c5 ♔g1 7. ♔d5+ ♔h1 8. ♔d4 ♔g1 9. ♔d3+ ♔h1 10. ♗f1 h3 11. ♗b8 ♔g1 12. ♗:f4 h1♕ 13. ♔e2 h2 14. ♗e3#

Batarya Oyunu ile Yanıt Şah Çekimi

253. **H. Kasparian,** 1979



Beyaz şahı iki hamlede mat tehdidi var *(vezirle e8 karesinde şah çekimi ve at ile b5 karesinde mat)* ayrıca her iki beyaz ağır figür de tehdit altında. Son güçle savunma yapma zorunluluğu var.

1. ♕h1+ ♔b8 2. ♔e7 ♖g6! 3. ♖f8+ ♘c8+ 4. ♖:c8+ ♔:c8 5. b7+!

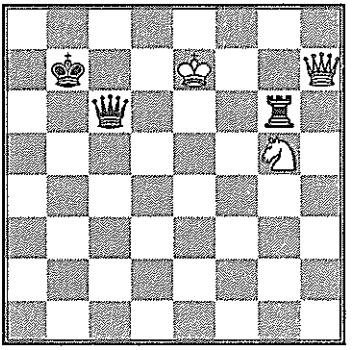
Bu piyon fedası beyazların yedinci hat boyunca batarya kurmasına yardım eder, ama bundan hangi yararın edinileceği şimdilik pek belli değil.

5. ... ♔b8 6. ♕h2+!

6. ♘:h7 ♕f4, devamı kaybeder.

6. ... ♔:b7 7. ♕:h7 ♕c6 (D)

Siyah vezir kale ve bütün altıncı hattı savunuyor ve beyazların şah bataryası figürlerinin siyah şahtan uzak olmasından dolayı tehlikeli gibi görünmüyor. Fakat Henry Kasparyan inanılmaz bir hamle ile başlayan harika bir fikir buldu:



8. ♘e6!!

Puanta, *(İspanyolca köprü)* etüdün zirve noktası! At iki figürün tehdidi altında bulunuyor ve onlardan herbirisi onu şah çekerek alabilir! Atı almak zorunlu, çünkü beyazlar ya veziri ya da kaleyi alma tehdidi yapıyor.

8. ... ♕:e6+

Veya 8. ... ♖:e6+ 9. ♔d8+

9. ♔f8+

Bu güzel kombinasyonun özü at fedasıyla beyazlar kendi şahını diğer figürlerle tamamen kapladı ve şahın hareket etmesi durumunda batarya yanıt şah çekme hamlesini verir, ve beyaz şah pat durumunda görünüyor. Beyazların daha veziri kaldı, fakat şah çekerek vezir fedası için tempo kazanıyor.

9. ... ♔a6 10. ♕b7+

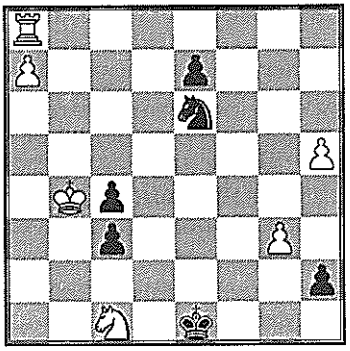
Kudurmuş vezir. Berabere.

Kaleli At Bataryasını Oluşturma ve Yaylım Ateş

Siyah vezir daha önce ortaya çıkar, bu yüzden beyazların garip bir şey icat etmesi gerekir. Bu gizli silah, at

bataryasıdır. At artık hazır ama ikinci figür ne olacak?

254. **A. ve K. Sarichevi,** 1928



1. ♖b8!

Kale çifte oyun oynuyor. Sadece gelecekte vezir olacak piyon için yerini terk etmiyor, aynı zamanda siyah şaha karşı batarya oluşumuna da başlıyor.

1. ... ♘c7 2. ♔:c3!!

Beyaz şah kalenin birinci hatta geçmesine izin veriyor ve kendi meslektaşının elinden de d2 karesini alıyor.

2. ... h1♕ 3. a8♕!!

Bu hamle sadece siyah atı merkezden uzaklaştırmaz, aynı zamanda a8 karesini de bloke eder. Yani o kareyi kendi vezirinin elinden alır.

3. ... ♘:a8 4. ♖b1

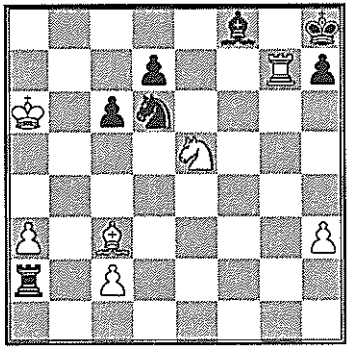
At bataryası kurulmuştur ve vezirin gidebileceği tehlikesiz hiçbir karenin olmadığı ortaya çıkıyor.

4. ... ♕c6 5. ♘d3+ ♔e2 6. ♖e1+ ♔f3 7. ♘e5+

Zaferi getiren çatal.

Kaleye Karşı Pusu

255. **N. Karalin,** 1976

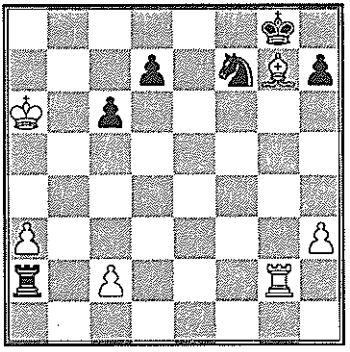


Tahta üzerinde gizli bir kale bataryası var. Fakat burada o materyal kazanmayı başaramıyor. Bu yüzden beyazlar kurnazca bir organizasyona girişir.

1. ♘f7+ ♘:f7 2. ♖g2+!!

İkinci hatta siyah kaleye karşı pusu!

2. ... ♗g7 3. ♗:g7+ ♔g8 (D)



4. ♗b2+!! ♔f8 5. c4

Siyah kale düşer. Fille şah çekme tehdidi.

5. ... ♘e5 6. ♖h2

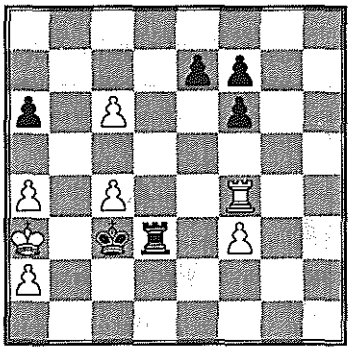
Zafer hamlesi, fakat 6. ♔b7, hamlesi de olasıdır.

6. ... d6 7. ♔b7 ♘:c4 8. ♗g7+

Beyazlar kaliteyi onunla birlikte partiyi de kazanır.

Karşı Batarya Oyunu: Şah Bataryasının 2. Figürü Kaleye Karşı Atak

256. **L. Zalkind,** 1929



1. c7 a5!

Beyazlar vezir çıkarına tehdidi yapıyor. Fakat rakip "Mat Esastır" prensibini biliyor. Şah a3 karesinden kaçamaz. Beyazların iki savunma yeteneği daha var:

1) kale ile siyah şahın elinden c2 karesini almak,

2) bataryanın ikinci figürü kaleye atak yapmak.

2. ♖d4! ♖:f3 3. ♖f4!

3. ♖d2 ♔:d2+ 4. ♔b2 ♖c3 5. c8♕ ♖c2+, devamı sadece beraberliğe götürür.

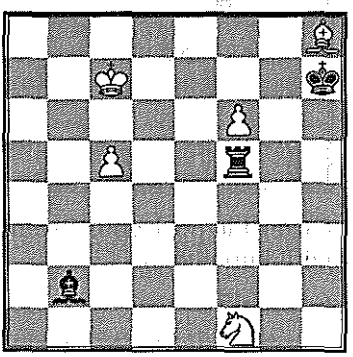
3. ... ♖g3 4. ♖g4! ♖h3 5. ♖h4! ♖g3 6. ♖h3! ♖:h3 7. c8♕ ♖d3 8. ♕f5 ♔c2+ 9. ♕:d3+

Beyazlar kazanır.

Bu etüt bataryanın ikinci figürüne karşı saldırının onun yaylım ateşinden korunmak için iyi bir yöntem olduğunu göstermektedir.

Kale Bataryasına Karşı At Çatalı ve Kapı

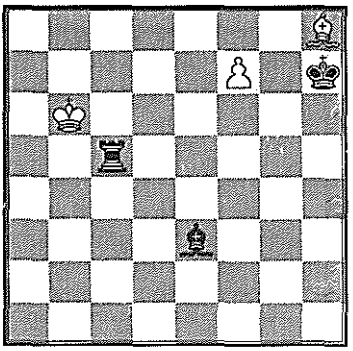
257. **V. Yakimchik,** 1963



1. ♘e3 ♖:c5+ 2. ♔b6 ♗d4

Siyahlar kale bataryası kurmayı başardı. Beyazların konumu kritik.

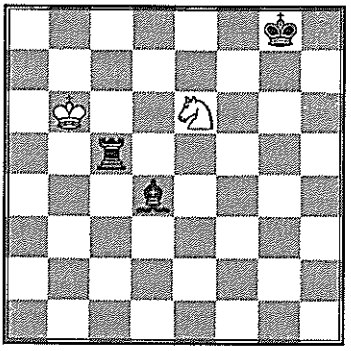
3. f7 ♗:e3 (D)



Beyazlar bu ümitsiz pozisyondan, kapı fedası ve takibinde at çatalıyla kurtulur gibi görünüyor.

4. ♗d4!! ♗:d4 5. f8♘+! ♔g8 6. ♘e6

At siyah kaleyi file bağlıyor ve bu şekilde beyazlar beraberliğe ulaşıyor.



Güzel bir pozisyon! Siyahlar her iki figürü kurtaramaz.

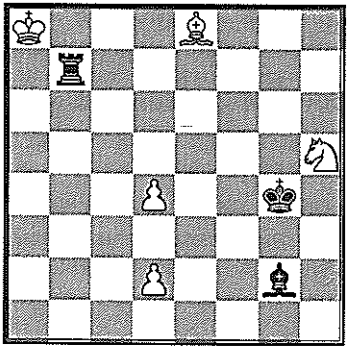
6. ... ♖d5+

Veya 6. ... ♖c4+ 7. ♔b5.

7. ♔c6=

Diyagonalde Karşı Batarya Oyunu

258. **V. Yakimchik,** 1967



Kale bataryası öldürücü gibi görünüyor. Fakat bir satranççının sloganını hatırlayalım: **savaşmak ve araştırmak!**

1. ♗c6!!

Diyagonal üzerine kapı yerleştirildi. 1. d5 ♖e7 2. ♗g6 ♔g5 3. ♔b8 ♗:d5 4. ♔c8 ♗f3, devamı kaybeder.

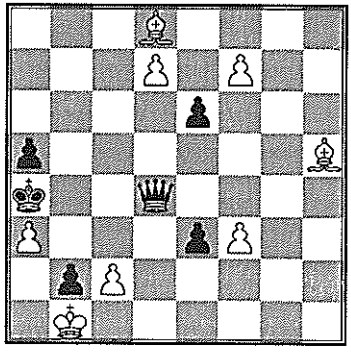
1. ... ♗:c6 2. d5! ♔:h5 3. d4!!

Mükemmel bir pat fikri! 3. dc, hamlesi 3. ... ♖c7, hamlesinden dolayı kaybeder.

3. ... ♖c7+ 4. ♔b8 ♖b7+ 5. ♔a8!=

Dönüşümle Filin Şah Çekme Tehdidi Yaptığı Piyon Bataryası

259. **Y. Zemliyansky,** 1967



Keskin bir pozisyon: şahlar açıkta ve üç piyon vezir olma tehdidi yapıyor. Her satranççının donanımında bulunması gereken harikulade bir fikir sayesinde beyazlar kazanır: dönüşüm için piyonun ileri sürülmesi ile filin şah çekme tehdidini yaptığı piyon bataryası.

1. ♗f6!

Diğer devam yolları daha zayıf:

a) 1. f8♕ ♕d1+ 2. ♔:b2 ♕d4+ 3. ♔a2 ♕d5+, ile sürekli şah;

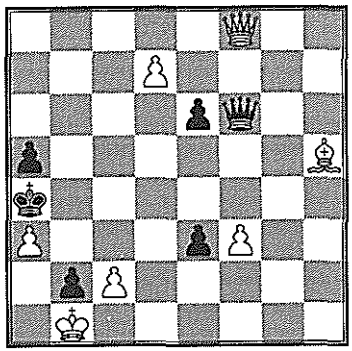
b) 1. ♗b6 ♕:b6 2. f8♕ e2 3. ♕f4+ ♔:a3 4. ♕g3 ♕e3 5. ♕d6+ ♔a4 6. ♔:b2 e1♕ 7. ♕c6+ ♔b4 8. ♕b7+ ♔c5 9.♕c7+=

1. ... ♕:f6 2. f8♕!! (D)

Beyazlar yeni doğan veziri neden veriyor?

Çünkü, 2. ... ♕:f8 3. ♗e8, devamından sonra piyon bataryasını oluşturmak daha sonra piyonun vezire dö-

nüşümüyle kaçınılmaz ateşe tutma ve filin öldürücü şah çekmesi.



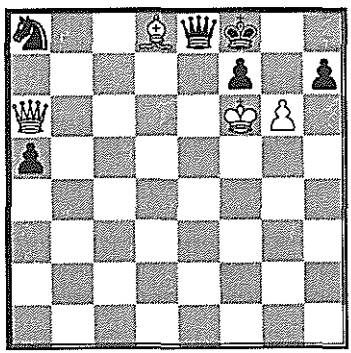
2. ... e2! 3. ♕:f6 e1♕+ 4. ♔:b2 ♕e5+ 5. ♔a2! ♕:f6 6. ♗e8

Yine batarya oluştu! Vezir mecburen piyonu bloke eder, fakat siyah şah mat tuzağı içerisinde olduğundan beyazların piyon ve fili kolayca siyahların pasif vezirine karşı kazanır.

6. ... ♕d8 7. c4 e5 8. ♗g6+−

Düşmanın İninde Bulunan Şah

260. **M. Matoush,** 1975

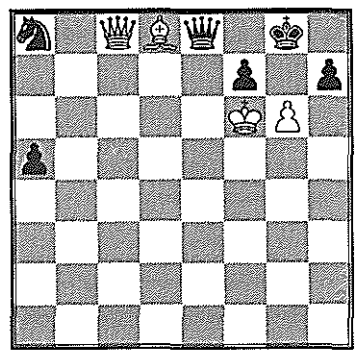


Shitirlitz ile ilgili anekdottan: Shitirlitz Gestapo'nun karargahının ikinci katında geziniyor. Arkasında sürünen paraşütün dışında hiçbir şey onun bir Rus ajanı olduğunu göstermiyordu.

Her ne kadar beyaz şahın düşman karargahına geçişi büyük bir haber olmasa da *(paraşütle)*, bu mükemmel etüdün daha sonrasını dedektif hikayesi şeklinde "İlkbaharın 17 anı" savaş filminin karakterlerini kullanarak yazalım.

Şimdi Shitirlitz f6 karesinde, her zaman olduğu gibi g6 karesindeki radyo telgrafçı sarışın Ket ona yardım ediyor.

1. ♕c8 ♔g8 (D)



2. ♗c7!!

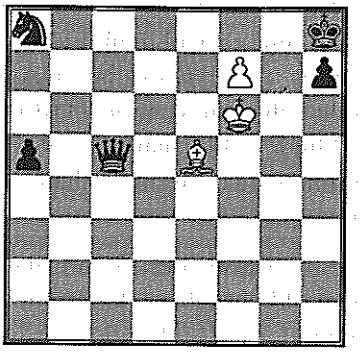
Rakibin gücünü düşman karargahından vezir kanadına çekerek, vezir c8'de genel zafer adına feda ediliyor. Onun yerine ordunun gücü şimdi c7 subayı tarafından temsil edilmektedir ki kesin hücum için ana diyagonale yerini değiştirme emrini almış bulunuyor.

2. ... ♕:c8

Eğer 2. ... ♘:c7, oynanırsa, o zaman 3. gf+.

3. gf+ ♔h8 4. ♗e5 ♕c5 (D)

Diyagrama bir göz atınız. Üç beyaz figür düşman cephe gerisinden rakibe karşı müthiş bir istilaya girişiyor.



Şah bataryası o kadar tehlikeli ki siyah vezir, subayla değişim istiyor. Fakat buna hiçkimse izin vermez.

5. ♗b2 ♘c7 6. ♗a1 a4

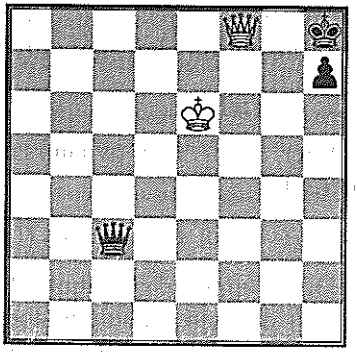
Siyah ordu aynı anda iki cephede savaşacak durumda değil. Piyon dönüşümü ve bataryaya karşı durmak. "a" piyonunun ilerlemesi durur, daha sonra, tam bir hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* ve Shitirlitz kendisinin son hamlesini hazırlıyor.

7. ♗b2 a3 8. ♗a1 a2 9. ♗b2 a1♕ 10. ♗:a1 ♘d5+ 11. ♔e6+ ♘c3 12. ♗:c3+ ♕:c3

Sinema filminden farklı olarak radyo telgrafçı İsviçre'de saklanmıyor, sığınağa doğru iniyor ve mat ediyor.

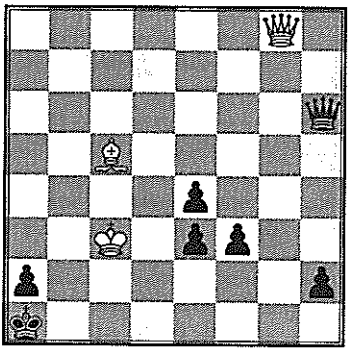
13. f8♕# (D)

Katya vezire dönüşüyor! (D)



Çok Güçlü Şah Bataryası

261. **O Pervakov,** 1986



İlk hamleden itibaren beyazlar bir hamlede mat tehdidi ile şah bataryasını yaratıyorlar.

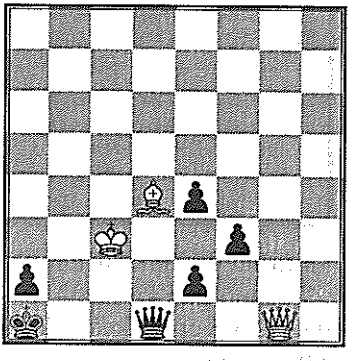
1. ♗d4 ♕b6!

1. ... ♕c6+ 2. ♔b4+ ♔b1 3. ♕b3+ ♔c1 4. ♗:e3#; veya 1. ... ♕d6 2. ♕c4, devamları derhal kaybeder.

2. ♗:b6 h1♕ 3. ♗d4 ♕d1

3. ... ♕c1+ 4. ♔b4+ ♕b2+ 5. ♗:b2+ ♔:b2 6. ♕b3+ ♔c1 7. ♕:e3+ ♔d1 8. ♕d4+ ♔e2 9. ♕b2+ ♔f1 10. ♔c3 f2 11. ♔d2 ♔g2 12. ♕g7+ ♔f1 13. ♕f6+−.

4. ♕g1! e2



Siyahlar yaratıcı bir şekilde savunma yapıyor. Fakat beyazlar atak

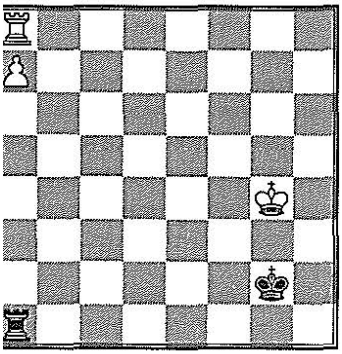
için yeni bir kaynak buluyor, üçlü batarya.

5. ♗h8!! ♘f2 6. ♕g7!

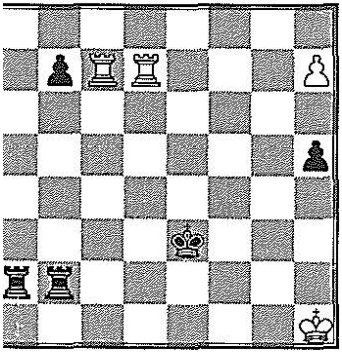
Şah, vezir, fil: çok güçlü bir bataryadır ki ondan kurtuluş yok.

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 262 – 271

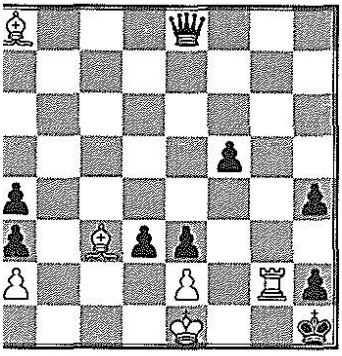
262. **A. Trotsky,** 1896



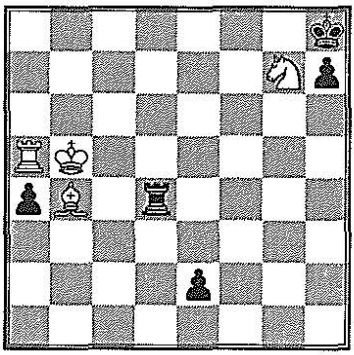
263. **E. Dobresky,** 1986



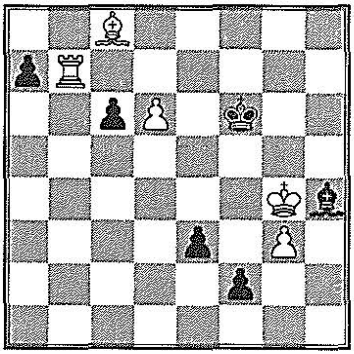
264. **V. Bron,** 1940



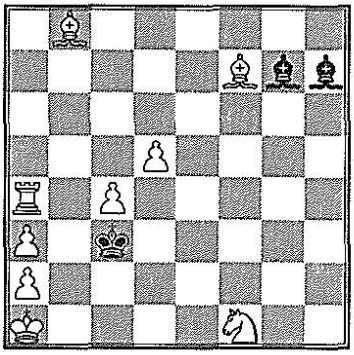
265. **G. Nadereishvili,** 1947



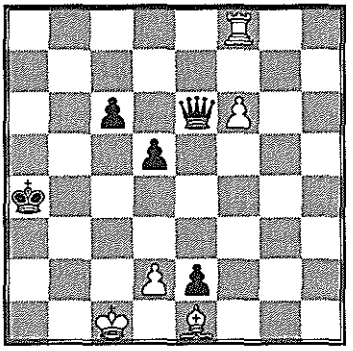
266. **V. Korolkov,** 1935



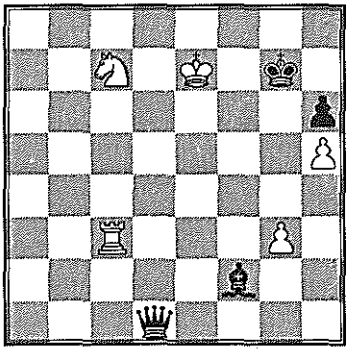
267. **F. Bondarenko, A. Kakovin,** 1959



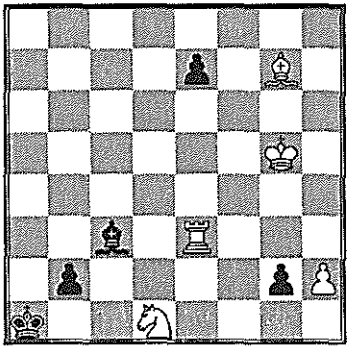
268. **V. ve M. Platovı,** 1911



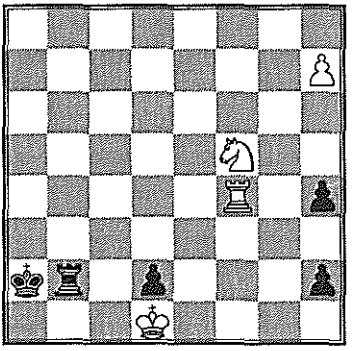
269. **G. Zahodyakin,** 1950



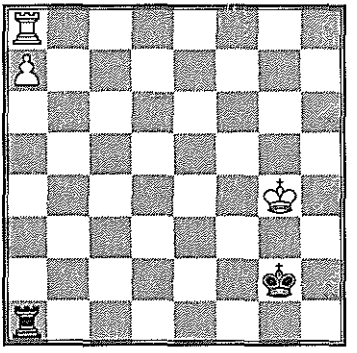
270. **G. Nadereishvili, D. Gurgenidze,**



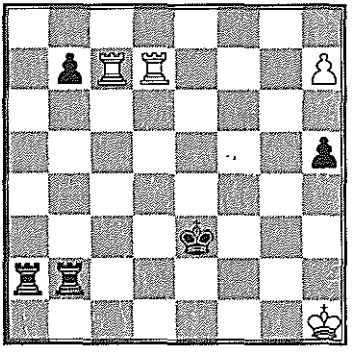
271. **O. Pervakov, A. Grin,** 1988



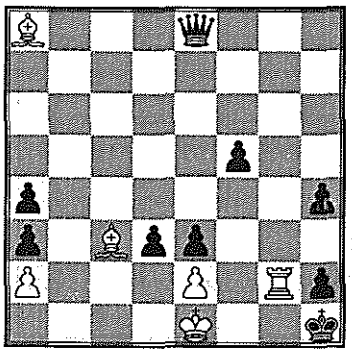
262. **A. Trotsky,** 1896



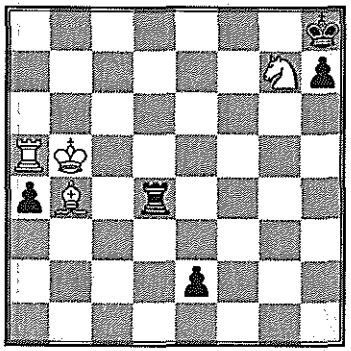
263. **E. Dobresky,** 1986



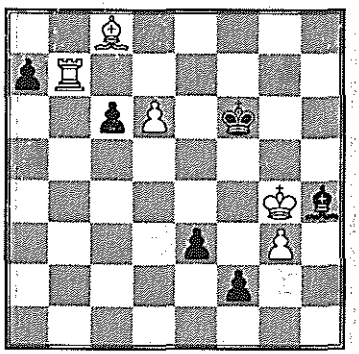
264. **V. Bron,** 1940



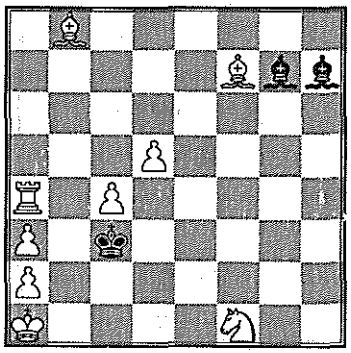
265. **G. Nadereishvili,** 1947



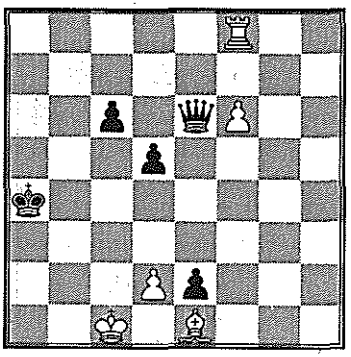
266. **V. Korolkov,** 1935



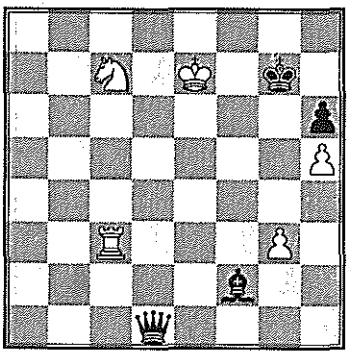
267. **F. Bondarenko, A. Kakovin,** 1959



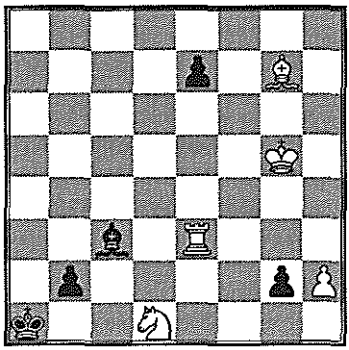
268. **V. ve M. Platovı,** 1911



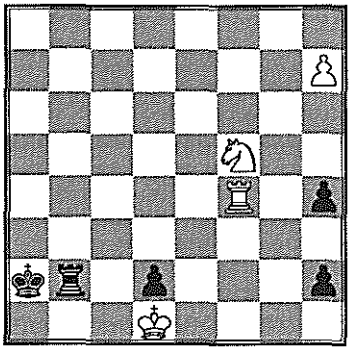
269. **G. Zahodyakin,** 1950



270. **G. Nadereyshvili, D. Gurgenidze,** 1970



271. **O. Pervakov, A. Grin,** 1988



IX. KISIM

ŞAHA KARŞI ATAK

Tecrübesiz satranççılar daima şaha saldırdıklarını söyler. Gerçekte somut bir pozisyonda atak yapılan bir nesne *(atak genelde amaca uygunsa)* isteğe göre değil bir nedene dayanarak seçilmelidir. Atak rakibin zayıf noktalarına doğru yönelmelidir. Örneğin, şaha karşı, yeterli sayıda figürle savunulmayan veya kendi piyonlarının ilerlemesi ile zayıflamış olan kötü konuşlanmış figürlere, zayıf piyonlara karşı.

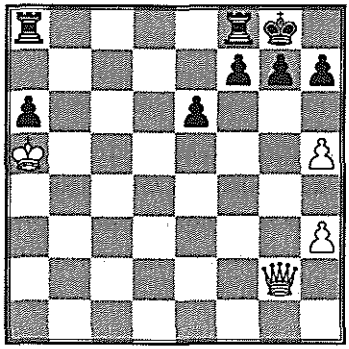
Başarılı bir atak yapabilmek için herhangi bir avantaja sahip olmak gerekir: iyi bir güç koordinasyonu, tahtanın gerekli yerlerinde figür sayısında avantaj, açık diğer şah, rakip alanda bulunan zayıf kareler, figürlerin sahip olduğu manevra serbestisi, açık hat ve stratejik bakımdan önemli karelere sahip olma, kanatlarda piyon avantajına veya daha iyi piyon hareketlilğine sahip olma vs. gibi. Kanattaki atağın başarısı için en önemli faktör merkezde avantaj veya karşı atağı veya rakibin kuvvet rezervini sevketmeyi zorlaştıran sağlam bir merkez olmaktadır. Gerektiğinde kendinin uzaktaki veya uygun olmayan bir şekilde konuşlanmış figürlerini atak yapan kısma aktarma, tahtanın gerekli kısmında oyunu maksimum derecede açmadır. Takip edilen şahın manevra serbestisini kısıtlamak veya rakip figürlerin etkileşimini bozmak için satranç mücadelesine ait abluka ve bloke etme gibi metotların bilinmesi gerekir. Savunmayı zayıflatmanın etkili bir yöntemi de hamle yapma dezavantajı *(zugsvang)* metodu olmaktadır. Atak yapılan nesneye karşı yarına harekatı için, örneğin rakip şaha, atak yapanın piyon, kalite veya gerektiğindede bir kaç figürün fedası üzerinde durmaması gerekir.

Şaha atak sırasında, her zaman olmamakla beraber, onun mat olmasıyla işin sona erdiği anlaşılmaktadır. Atağın başarısı sıkça materyal kazanç ile ifade edilmektedir. Uygun şartlarda tipik metodlar şöylesi taktik yöntemler olmaktadır: hedeflerden biri niteliğinde kullanılan şaha karşı yapılan hat ve çifte darbe, açmaz, savunmayı v.s ortadan kaldırma gibi. Bir tarafın atağı kural olarak diğer tarafın savunması ile karşılaştığı için, o zaman bu mücadelenin sonucu tamamen farklı olabilir. Atak, oyunsonuna geçerek, kendi piyonlarını dönüştürerek veya diğerlerini ortadan kaldırarak, sürekli şah çekerek, pat yaparak, pozisyonel beraberlikle figür ve piyonları tam olarak yok etme vs. ile tamamlanabilir. Daima rakibin karşıatak olanağını gözönünde bulundurmak gerekir.

Şaha karşı atak teması üzerine 18 etütü inceleyeceğiz. Bu örneklerde değişik figür veya onların birleşimlerinin aktif eylem yüzleri karşımıza çıkmaktadır.

Vezir

272. **V. Mees,** 1976

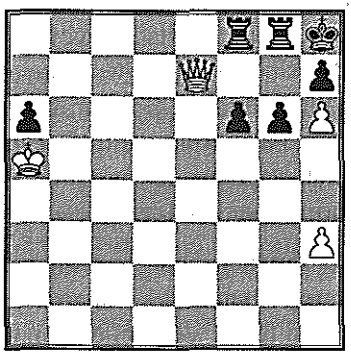


Eğer çıplak beyaz şah sayılmazsa, pozisyon bir satranç partisi için tamamen gerçek.

1. h6 g6 2. ♕b2 e5

2. ... f6 3. ♕b7, devamı derhal kaybeder.

3. ♕:e5 f6 4. ♕d5+ ♔h8 5. ♕b7! ♖g8 6. ♕e7 ♖af8 (D)



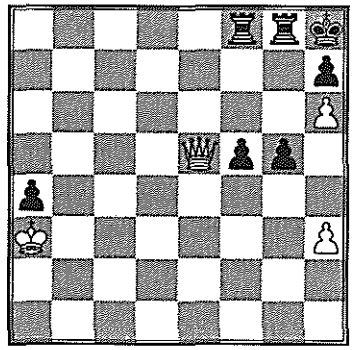
7. ♔a4

Kaleler hareketsizdir, oyunu hamle yapma dezavantajı durumu çözer. Şah, şah çekimi altına bırakılmamalıdır: 7. ♔b6? ♖b8+ 8. ♔c6 ♖gc8+.

7. ... g5 8. ♔a3!

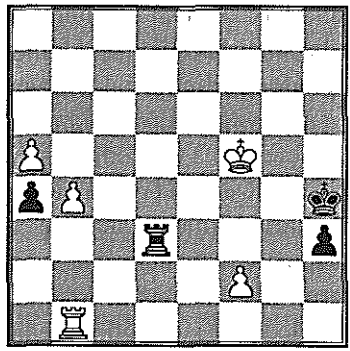
8. ♔a5? g4 9. hg ♖g5+ 10. ♔:a6 ♖gg8, devamı hatalıdır.

8. ... a5 9. ♔a2 a4 10. ♔a3 f5 11. ♕e5+ (D)



Kale

273. **S. Klausen,** 1927



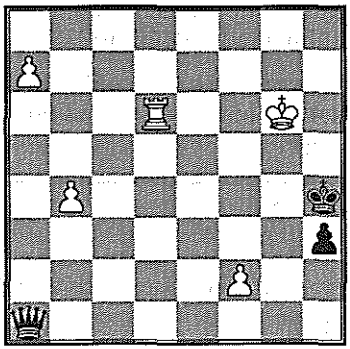
Kale oyunsonunda *(piyon oyunsonundan farklı olarak)* fazla piyon pozisyonu değerlendirmek için ana faktör olmamaktadır. Bu etütte siyah şahın sıkışık durumu kesin bir öneme sahip.

1. a6 a3 2. a7 a2

Siyah piyon kaleye saldırarak tempo kazandı. Kale yeteneğinin ne olduğunu göstermek zorunda.

3. ♖d1! ♖a3

3. ... ♖d5+ 4. ♔g6!! ♖d6+ 5. ♖:d6 a1♕, devamı daha iyi değil. (D)



6. a8♕! ♕:a8 7. ♖d4+, mat.

4. ♖d4+!!

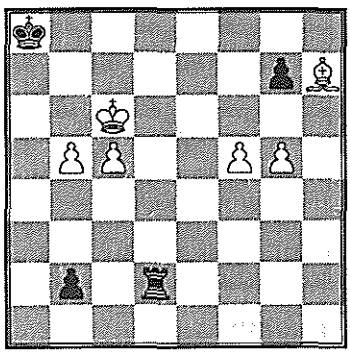
Siyah şahı mat yapacağı uygun olmayan kareye sürüklemek için ara şah çekimi hamlesi yaptı.

4. ... ♔h5 5. ♖d3! a1♕ 6. a8♕!

Siyahlar iki kötü durumdan birini seçebilir: veziri vermek veya kale ile mat olmak.

Fil

274. **A. Beliavsky, L. Mitrofanov,** 1985



1. f6

Tek figür olan file b1 karesini savunma yapması için değil aynı zamanda atak için de diyagonali açmak gerekir.

1. ... gf2. ♔c7!!

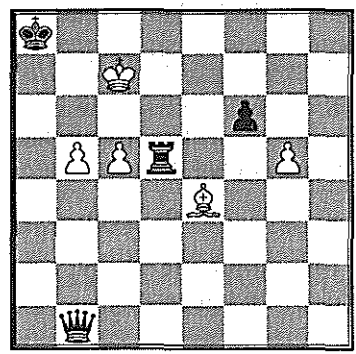
Şahın bloke etmesi. 2. gf ♔b8 3. b6 ♖f2 4. ♔d7 ♖:f6 5. c6 ♖f7+ 6. ♔d8 ♖f8+, devamı ile berabere;

2. ♗e4 ♖e2, devamı daha zayıf.

2. ... ♖d5!

En iyi savunma. 2. ... ♖e2 3. gf ♖e5 4. ♔d6 ♖e1 5. f7 ♖f1 6. ♔e7 ♖e1+ 7. ♔d7 ♖f1 8. ♗e4+.

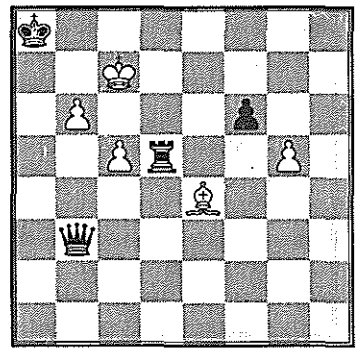
3. ♗e4! b1♕ (D)



4. b6!

Filin nasıl bağımsız ve gururlu durduğuna dikkat ediniz!

4. ... ♕b3 (D)



Vezir fazla yüklü: b7 ve d5 noktalarını güçlükle koruyor. Vezirin şah çekmenin dışında yapacağı herhangi bir hamle bu noktalardan birinde onu felakete götürecektir *(b3 odak karesin-*

de hamle yapma dezavantajı durumu). Fakat siyahlar şah çekme tehdidini g3 noktasından yapıyor.

5. ♗f3! fg 6. ♔c8!

Beyazlar hamle yapma dezavantajı durumunu destekleyen bekleme hamlesini yaptı. Siyahların figürle yapabilecekleri tek hamlesi yok. O zaman fil, bu etüdün kahramanı olarak, ana diyagonel üzerinde serbest manevra yeteneğine sahip, hatta vezirin darbesinden bile korkmamaktadır.

6. ... g4 7. ♗g2! g3 8. ♔c7!

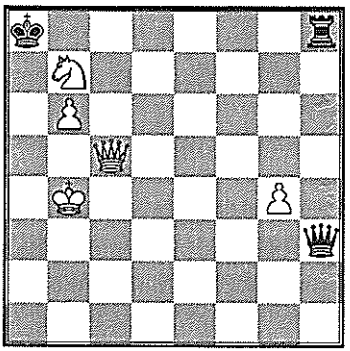
8. ♗h1? g2 9. ♗:g2 ♕:b6 10.♗:d5+ ♔a7 11. cb+ ♔:b6, devamından sonra berabere.

8. ... ♕:b6+ 9. ♔:b6

En yüksek nezaketle şah kendi meslektaşına yol veriyor.

At

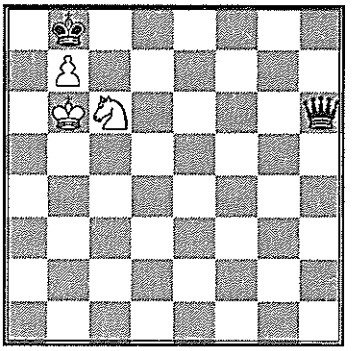
275. **L. Mitrofanov, A. Bor,** 1990



1. ♘d8!!

Atla yapılan gerçek amacı hemen görünmeyen bu zor hamle sadece kazandırır. Evet, beyazlar mat tehdidini vezirle yaratıyor, fakat vezir kalenin hat darbesi ile kaybedildiğine göre mat çürütülmektedir, değil mi?

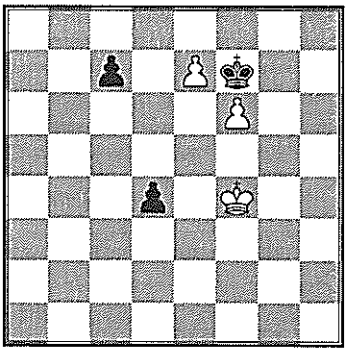
1. ... ♕:g4+ 2. ♔a5! ♖h5 3. b7+ ♔b8 4. ♕:h5! ♕:h5+ 5. ♔b6! ♕h6+ 6. ♘c6+



At yanıt şah hamlesi ile inisiyatifi eline geçirir ve vezirle olan düelloyu kazanır. Çünkü figür değişimi beyazların yararına.

Bağlantılı Piyonlar

276. **Y. Betinsh,** 1894



1. ♔f3!!

Şah e4 karesine gitmek istiyor, fakat "Herkim dosdoğru giderse, evde geceleyemez". 1. ♔e4? c5 2. ♔d3 ♔e8 3. ♔c4 ♔d7, devamından sonra beyazlar hamle yapma dezavantajı *(zugsvang)* durumuna düştüğü için berabere.

1. ... c6

Veya 1. ... ♔e8 2. ♔e4 c5 3. ♔d5 ♔d7 4. ♔c4 ♔e8 5. ♔:c5 d3 6. ♔d6+−

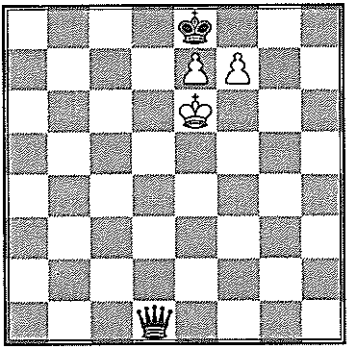
2. ♔f4! c5 3. ♔e4 ♔e8 4. ♔d5

4. ♔d3 ♔d7 5. ♔c4, devamı, daha sonra da ana varyant olası.

4. ... ♔d7 5. ♔c4 ♔e8 6. ♔:c5!

Atakta!

6. ... d3 7. ♔d6 d2 8. ♔e6 d1♕ 9. f7# (D)

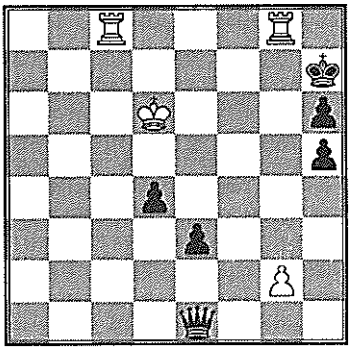


Piyon Nasıl Mat Eder

Atak sırasında piyon nadiren mat eder. Sıkça o yardımcı olma işini yerine getirir: rakibin figür işbirliğini bozar, hattı açar veya kapatır, savunan figürleri kovar, şah veya diğer figürleri bloke eder, rakibi yıldıran bir faktör olur, onun oyunsonuna geçişini engeller, kendi figürleri için dayanak noktasını oluşturur vs.

Fakat şimdi piyonun mat yaptığı ana ait bir örneği inceleyelim.

277. **D.Gurgenidze, A. G. Kuznetsov,** 1989



Siyahlar materyal avantaja sahip fakat şahı kötü durumda, koruyucusu yoktur.

Beyaz kaleler korkunç, tıpkı tank gibi. Fakat g2 karesindeki piyon oldukça mütevazi ve mat yapabileceğine inanılmıyor. Fakat satrançta olasılıklar bitmez.

1. ♔e6!

Beyaz şah kendi alışılmış atak işini yerine getirmek için yönelmiş durumda: rakibin şahını bloke etmek. İki hamlede mat tehdidi.

1. ... h4 2. ♖gf8! ♕a5

Güzellikte geri kalmayan bir varyant: 2. ... ♕g3 3. ♖h8+ ♔g6 4. ♖cg8+ ♔h5 5. ♖:g3 e2 6. ♔f5! hg 7. ♖e8 d3 8. ♖e3 d2 9. ♖:g3 e1♕ 10. ♖h3+ ♕h4 11. g4#

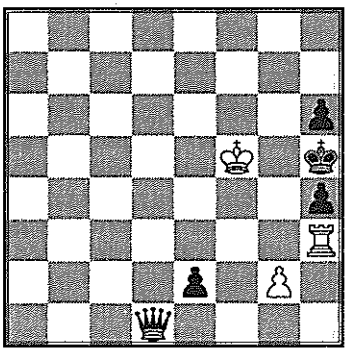
3. ♖f7+ ♔g6 4. ♖g8+ ♔h5 5. ♖f5+ ♕:f5+ 6. ♔:f5 e2

6. ... d3 7. g4+ hg 8. ♖:g3 ♔h4 9. ♖:e3, devamı derhal kaybeder.

7. ♖e8 d3 8. ♖e3 d2 9. ♖h3 d1♕ (D)

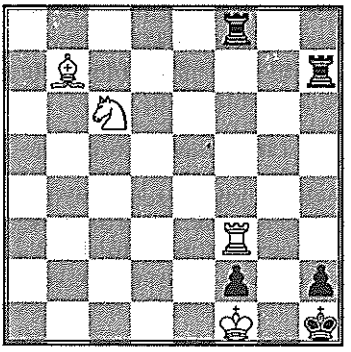
10. g4#

Siyahlar "geçer" piyonu alamaz. Çünkü, h4 piyonu kale tarafından açmazdadır.



Fil ve At

278. **V. Yevreinov,** 1962

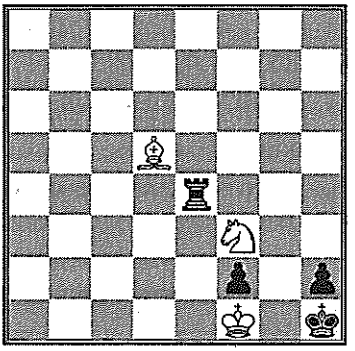


Filin gücü belli, ana diyagonalin sahibidir. Sadece koruyucu bulmak gerek.

Geçici olarak bu göreve kale veya atı getirelim. Fakat atın ana rolü daha sonra ortaya çıkacak.

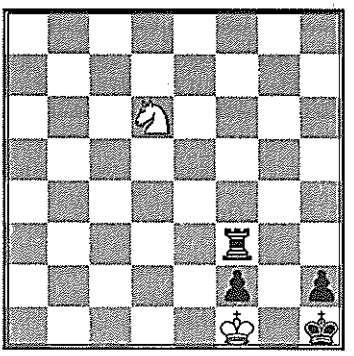
1. ♖f7!! ♖h:f7 2. ♘e7+ ♖f3 3. ♘c8!!

3. ♘g6? ♖8f7 4. ♗d5 ♖7f5 5. ♘e5 ♖5f4 6. ♘:f3 ♖e4! (D)



7. ♗c6 ♖c4 8. ♗b7 ♖b4=, devamı kazandırmaz.

3. ... ♖8f5 4. ♗e4 ♖f6 5. ♘d6 ♖6f4 6. ♗:f3+! ♖:f3 (D)



Artık siyahlar kurtulmuş gibi göründüğü tam bu sırada, atın sinsi bir hamlesi kazancı getirir.

7. ♘e4!

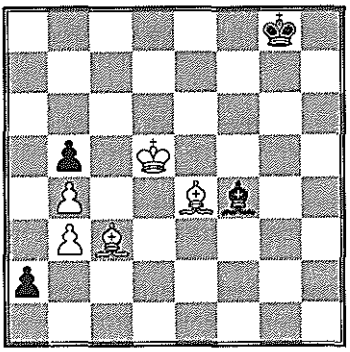
Hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*, kale f2 ve g3 noktalarını aynı anda tutamaz.

İki Fil

Beyazların fazla figürü ve aktif şahı, buna karşılık rakibin tehlikeli ge-

çer piyonu ve fili g7 karesine geçirme korkunç tehdidini yapmaktadır. Beyazların tek şansı tahtanın bütün karelerini kontrol eden kenera sıkışmış siyah şaha karşı atak yapma yeteneğine sahip iki filin gücünü kullanmasıdır.

279. **R. Huge,** 1954



1. ♔c6!

Beyazların amacı, elbette b5 piyonu değil, siyah şahı bloke etmektir. Fakat şahın e6 karesine yapacağı hamle d5-g8 diyagonalini kapatır ve beyaz fil bu durumda şah çekemez: 1. ♔e6? ♗h6–+.

1. ... ♗h6 2. ♗d5+!

Siyah filin kendi şahının h6 karesi üzerinden çıkışını elinden almış olduğu bu anda, derhal şah çekmek gerekir.

2. ... ♔f8

2. ... ♔h7 3. ♗e4+, devamından sonra pozisyon tekrarı olur.

3. ♔d7! ♗g7 4. ♗d2! a1♕ 5. ♗e3

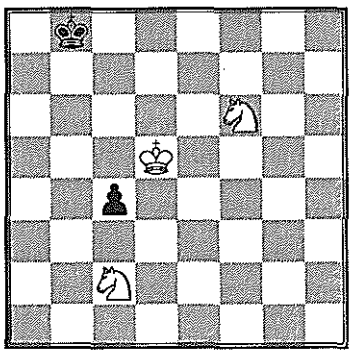
İşte beyazların niyeti: iki noktadan şaha karşı atak, c5 ve *(siyah şahın gitmesi durumunda)* h6.

5. ... ♗e5 6. ♗h6+ ♗g7 7. ♗e3

Beyazların iki fili siyah şahı bloke olmadan kurtulması için bırakmaz. Her iki tarafta hamle tekrarı yapmak zorunda. Pozisyonel beraberlik.

Piyona karşı İki At

280. **A. Trotsky,** 1937



1. ♔d6!!

Siyah şah başlangıç pozisyonunda, tahtanın kenarında, başarısız bir durumda bulunmakta ve derhal bloke olmaya maruz. Bunun sayesinde, beyazlar kazanır, hatta siyah piyon c3 karesine varmasına rağmen, bir adım aşağısı "Troçki'nin mutlak hattı" *(İki at piyona karşı kısmında bkz. "kullanılan terminoloji listesinde").*

Aşağıdaki devam yoluyla beyazlar zaferi daha ilk hamlede kaybeder:

1. ♔c6? c3 2. ♔d7 ♔a7! *(2. ... ♔b7? 3. ♘d5+–)* 3. ♘d5 *(3. ♔c6 ♔b8! 4. ♔d6 ♔c8 5. ♘d5 ♔b8)* 3. ... ♔b7! 4. ♔d6 ♔b8! 5. ♔e7 *(5. ♔e6 ♔a7)* 5. ... ♔a7 6. ♔d6 ♔b8!, ve siyahlar beraberliği elde eder.

1. ... c3! 2. ♘d5

Kazanma planı iki etaptan oluşmaktadır. Birincisi beyaz şah ve bir at siyah şaha, a8, b8 veya a8, a7 karelerini bırakarak, köşeye sıkıştırır. Daha

sonra ikinci at piyonu bırakır ve atağa katılır.

2. ... ♔c8 3. ♔e7 ♔b8 4. ♔d8 ♔b7 5. ♔d7 ♔a7

Veya 5. ... ♔b8 6. ♘e7 ♔b7 7. ♘c8 ♔a6 8. ♔c6 ♔a5 9. ♘b6

6. ♔c7 ♔a6 7. ♔c6 ♔a7 8. ♘e7 ♔a6

Veya 8. ... ♔b8 9. ♔b6 ♔a8 10. ♘f5 ♔b8 11. ♘d6; 8. ... ♔a8 9. ♘f5 ♔a7 10. ♘d6 ♔a6 11. ♘b7

9. ♘c8 ♔a5 10. ♘b6 ♔a6 11. ♘c4 ♔a7 12. ♘d6 ♔a6 13. ♘b7 ♔a7 14. ♘c5 ♔b8 15. ♔d7 ♔a7

15. ... ♔a8 16. ♔c7 ♔a7 17. ♘b4 c2 18. ♘c6+ ♔a8 19. ♘d7 c1♕ 20. ♘b6#, devamından sonra daha çabuk bir mat.

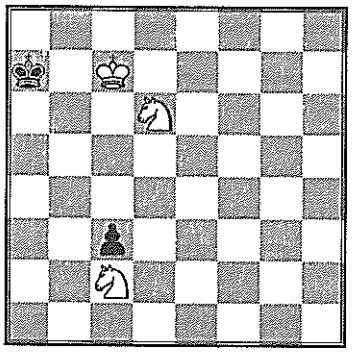
16. ♔c7 ♔a8 17. ♔b6 ♔b8 18. ♘b7 ♔c8

Veya 18. ... ♔a8 19. ♘d6 ♔b8 20. ♘b4 c2 21. ♘c6+ ♔a8 22. ♘b5 c1♕ 23. ♘c7#

19. ♔c6 ♔b8 20. ♘d6 ♔a7

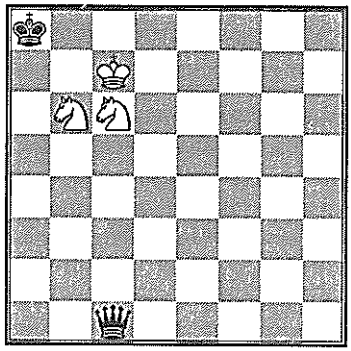
Veya 20. ... ♔a8 21. ♔b6 ♔b8 22. ♘b4

21. ♔b5 ♔b8 22. ♔b6 ♔a8 23. ♔c7 ♔a7 (D)



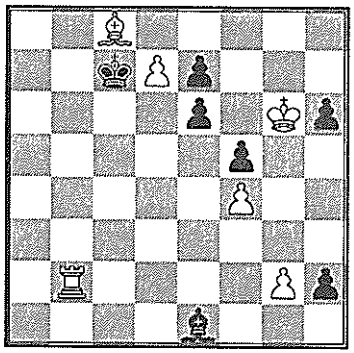
Böylece beyazlar hazırlık etabını tamamlamış ve mata girişmeye hazır. İkinci atı mücadeleye dahil etme oyunu derhal bitiriyor.

24. ♘b4 c2 25. ♘c8+ ♔a8 26. ♘c6 c1♕ 27. ♘b6# (D)



Kale ve Fil

281. **V. Bron,** 1947



Siyah vezir h1 karesinde ortaya çıkmak üzere. Ürkütücü rakibe karşı direnç gösterebilmek için beyazların karşıoyun bulması gerekmektedir. Onlara yardım edebilecek tek plan, kale ve fil arasında işbirliği kurmak *(şimdi fil sadece pasif bir şekilde piyonu savunmaktadır)* ve siyah şaha karşı atak organize etmeye çalışmak.

1. d8♕+!!

Nasılsa piyonlar ilerlemiyor. Fili aktifleştirmek gerek. 1. ♖c2+? ♔d8

1. ... ♔:d8 2. ♖c2!

Önemli bir hamle. Şahın bloke edilmesi.

2. ... h1♕ 3. ♗:e6

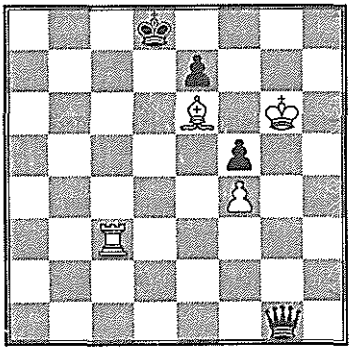
Beyaz figürler nasıl değişti. Siyah şah mat tuzağında. Mattan kurtulmak ve bayaz şahı vezirle kovalamayı organize etmek için siyahlar fili feda eder.

3. ... ♗c3 4. ♖:c3 ♕:g2+ 5. ♔:h6

5. ♔f7? ♕a8 6. ♔g6 ♕a6, devamıyla beraberlik elde edilmektedir.

5. ... ♕h2+ 6. ♔g6 ♕g1+ (D)

Şimdi herşey kimin hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* düşeceğine bağlı.



7. ♔h7!!

Diğer hamleler beraberliğe götürür:

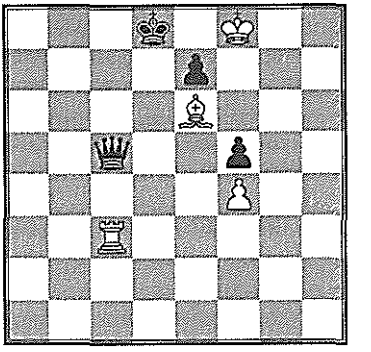
a) 7. ♔f7 ♕c5 8. ♖c4 ♕c6!=;

b) 7. ♔:f5 ♕b1+! 8. ♔g5 ♕g1+ 9. ♔h6 ♕h1+ 10. ♔g6 ♕e4+ 11. f5 ♕g4+ 12. ♔f7 ♕h5+, devamı ile sürekli şah çekimi.

7. ... ♕h2+ 8. ♔g8 ♕g1+

Eğer 8. ... ♕g2+, oynanırsa, o zaman 9. ♔f7, oynanır.

9. ♔f8 ♕c5 (D)



10. ♖c4! ♕c6! 11. ♔f7!

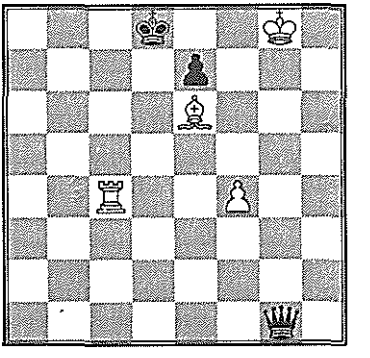
Karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*. Siyahların yapacağı bütün hamleler kaybettirir.

11. ... ♕c5

(Veya 11. ... ♕b7 12. ♖c8+ ♕:c8 13. ♗:c8 ♔:c8 14. ♔:e7+–;

11. ... ♕e8+ 12. ♔g7 ♕f8+ 13. ♔h7+–)

12. ♔g6 ♕g1+ 13. ♔:f5 ♕b1+ 14. ♔g5 ♕g1+ 15. ♔h6 ♕h1+ 16. ♔g7 ♕a1+ 17. ♔g8 ♕g1+ (D)



18. ♔f8!

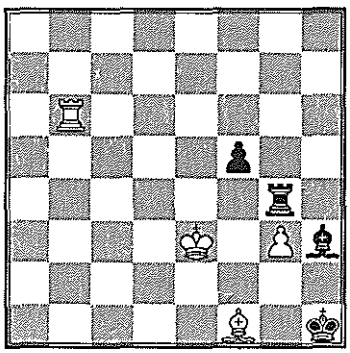
18. ♔f7? ♕c5 19. f5 ♕c6 20. ♔f8 *(20. f6 ♕e8+ 21. ♔g7 ef)* 20. ... ♕:e6 21. fe=, devamı hatalı.

18. ... ♕c5 19. f5 ♕c6 20. ♔f7 ♕c5 21. ♔g8 ♕g1+ 22. ♔f8 ♕c5 23. f6

Beyazlar siyah şahı pat durumundan uzaklaştırır ve atağı tamamlar. Kaleyi alma durumunda piyonla ara şah çekimi takip eder.

Kale ve Fille Batarya Matı

282. **S. Rumyantsev,** 1990

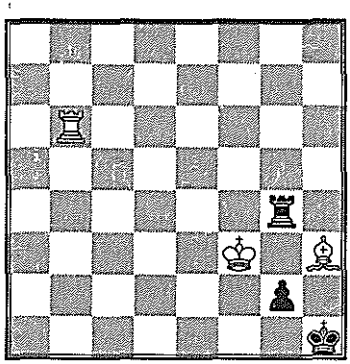


Materyal eşitliğin yanısıra beyazlar açık pozisyonel bir avantaja sahip. Çünkü siyah şah köşede.

1. ♔f2! f4

Mattan dolayı fili kırmak olanaksız.

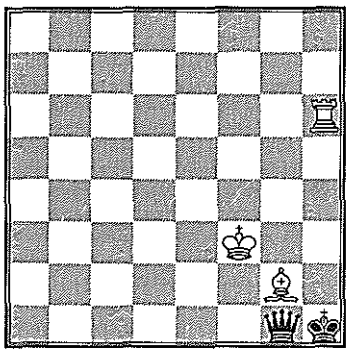
2. ♗:h3 fg+ 3. ♔f3 g2 (D)



4. ♖h6!

Batarya kuruldu!

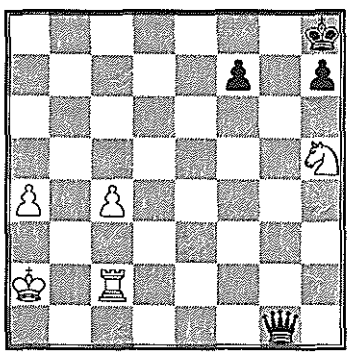
4. ... ♖f4+ 5. ♔g3 ♖f3+ 6. ♔:f3 g1♕ 7. ♗g2#



Çifte şah çekmenin önlenemez gücü.

Kale ve At

283. **D. Pshepurka,** 1920



Siyahlar materyal avantaja sahip, fakat onların şahı son hatta bloke durumda. Bu yüzden beyazlar atak organize edebilir. İlk iş olarak kalenin konumunu iyileştirmek gerek.

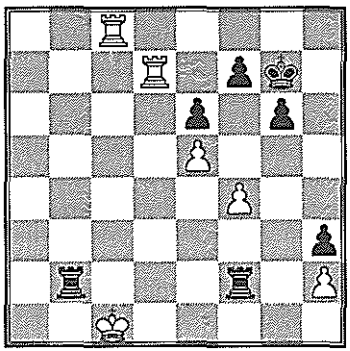
1. ♖e2! ♕g8 2. ♘g7!!

Sadece bu beklenmedik at hamlesi kazandırır. 2. ♘f6 ♕g1 3. ♖e8+? *(3. ♘h5 ♕g8 4. ♘ g7!, devamıyla ana varyanta dönmekte olası)* 3. ... ♔g7 4. ♖g8+ ♔h6!, ile beraberliğe götüren devam yolu daha kötü.

2. ... ♕:g7 3. ♖e8+ ♕g8 4. ♖:g8+ ♔:g8 5. a5+−

Dört Kale

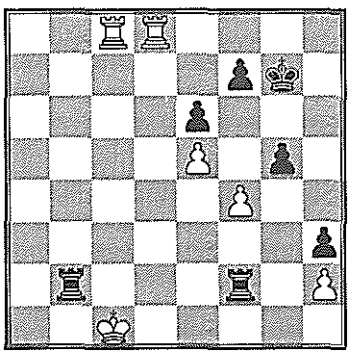
284. **V. Evreinov**, 1967



Beyazlar sekizinci, siyahlar ise ikinci hat boyunca atak yapar. Bu sayede ilginç ve pratik yönden önemli olan bu pozisyonda geniş bir atak ve savunma yöntem spektrumunu göreceğiz.

1. ♖dd8 g5 (D)

Siyahların beyaz şaha karşı başarılı bir atak yapabilmesi için tek bir tempo eksiktir. Siyah kale b2 karesinde tehdit altında, onun a2 karesine götürülmesi gerek. Bu tempoyu korumak için, beyazlar her bir hamleyi ya mat tehdidi veya şah çekmeyle yapmalıdır.



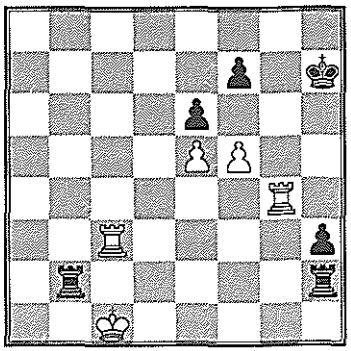
2. f5! g4 3. ♖g8+

3. ♖h8? ♖bc2+!, devamı hatalıdır.

3. ... ♔h6 4. ♖:g4 ♔h7 5. ♖c3!

Beyaz kaleler yeniden yapılandı ve kenar dikeyde mat tehdidi yapıyor. 5. f6 ♖g2, devamı kazandırmaz.

5. ... ♖:h2 (D)



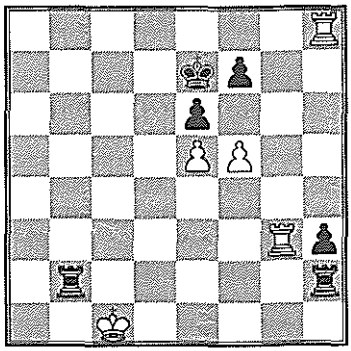
6. ♖h4+!

c3'teki kale g3'e nakledilmemelidir, çünkü siyahlar ikinci yatay boyunca sürekli şah çekebiliyor.

6. ... ♔g7

6. ... ♔g8? 7. f6, devamı ile siyahlar derhal kaybeder.

7. ♖g3+ ♔f8 8. ♖h8+ ♚e7 (D)



9. ♖d3!

9. f6+? ♔d7 10. ♖d3+ ♔c7, devamı şahı, onunla beraber zaferi de kaçırır.

9. ... ef 10. ♖dd8!

Kaleler sekizinci hat boyunca tekrar mat yapma tehdidi yapıyor.

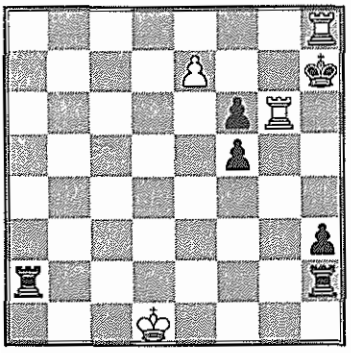
10. ... f6 11. ♖he8+ ♔f7 12. e6+

Piyon altıncı hatta şah çekerek ilerledi ve dönüşüme yaklaştı. Bu hamle mücadelenin sonucunu derhal belirgin bir hale getirir.

12. ... ♔g6 13. ♖g8+ ♔h6 14. e7

Sadece şimdi beyazlar rakibin kaleyi a2 karesine geçirmesine izin vermiş oldu. Fakat şimdi onların "yarım hamle uzaklıkta vezir adayı" ve kazandırıcı taktik bir darbesi.

14. ... ♖bc2+ 15. ♔d1 ♖a2 16. ♖g6+ ♔h7 17. ♖h8+ (D)



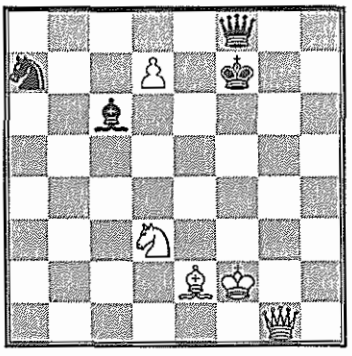
Çok güzel bir etüt.

Vezir ve At

Son hattan bir öncekinde fazla bir piyon ve açıkça daha iyi konuşlanmış bir attan dolayı beyazlar avantajlı. Siyahların ilerleyerek elbette piyonu yiyeceğini görüyoruz *(bunun için değerli vaktini kaybetme zorunda kalsa bile)*. İşte siyah atın ölümcül bir rol oynadığı durum. Büyükusta Tarrasch'ın yazdığı gibi "Bir figür kötü duruyorsa, bütün figürler kötü duruyordur".

Bu pozisyonda plan seçimiyle ilgili olarak piyonsuz oyunsonuna ait oyunun kurallarından birisini hatırlatmak yararlı olacaktır: **eğer siz piyonsuz ve oyunu berabere yapmak istiyorsanız piyon değiştiriniz, figürü değil.** Rakibin son piyonu için hafif figür verilebilir ve oyunsonunu büyük bir şansla berabere bitirebilirsiniz. Burada da tam öylesi bir durum var. Eğer siyahlar "d" piyonunu alır, vezir ve fille, vezir, fil ve ata karşı kalırsa, o zaman beraberlik tamamen ihtimal dahilindedir: o durumda piyon yok, sürekli şah çekme olanağı var ve vezir değişimi siyahların yararına. Bundan yola çıkarak beyazlar şaha karşı atak planını seçiyor.

285. **A. Seletsky**, 1933



1. ♕g5!!

Piyonu derhal veren bu yüzden de göze batmayan bir hamle. Bu hamlenin gücü aşağıdakilerdir:

1. Atak sırasında vezir, rakibin şahına oldukça yakın olmalıdır. Bu şekilde daha fazla sayıda tehdit yaratır *(elbette kendi vezirinin güvenliğini de unutmaması gerekir)*;

2. Bu hamle dönüşüm tehdidi yaratıyor bu yüzden de olası yanıtları azaltmaktadır.

3. Vezir kendi şahının sığınacağı daha emin bir noktayı serbestleştirmiş oldu.

Diğer devam yolları daha zayıf ve siyahlar için korkunç değildir:

a) 1. ♔e1 ♗:d7 2. ♕:a7 ♕d6;

b) 1. ♗h5+ ♔e7+ 2. ♔e1 ♕f6!

1. ... ♔e6+

Piyonun derhal alınması beyazların güçlü bir atak pozisyonu yaratması için bir tempo daha verir: 1. ... ♗:d7 2. ♘f4! ♕d6 3. ♗c4+ ♔e8 4. ♕g8+ ♔e7 5. ♘d5+, devamı ile kazanç.

2. ♔g1!!

Sadece burada şah güven içerisinde olacaktır. 2. ♔e1? ♔:d7 3. ♘c5+ ♔c8 4. ♕e5! *(bu hamle ve takip eden varyant John Nunn tarafından gösterilmiştir)* 4. ... ♗d7! 5. ♘a6 ♔d8 6. ♕c7+ ♔e7 7. ♕c5+ ♔f7 8. ♗c4+ ♔g7 9. ♕d4+ ♕f6 10. ♕:d7+ ♔f8=

2. ... ♔:d7 3. ♘c5+ ♔c8

Veya 3. ... ♔d6 4. ♕g3+ ♔e7 5. ♕e5+ ♔f7 6. ♗c4+ ♔g6 7. ♗d3+−

Bu varyantın 4. hamlesinde şahın merkeze çıkışı yine siyahlara bir şey vaat etmez: 4. ... ♔d5 5. ♗c4+! ♔:c4 6. ♕b3+ ♔:c5 7. ♕a3+. Siyahlar veziri kaybediyor ve J. Nunn'ın gösterdiği gibi, b7 karesindeki fil, d5 karesindeki at ve a7 veya b8 karesindeki şah ile beraberliğe götüren tabya oluşturmayı başaramıyor.

4. ♗a6+ ♔b8 5. ♕g3+

Şimdi şahın neden g1 karesine gittiği anlaşılıyor. Vezir g3 şahı şah çekilmekten koruyor.

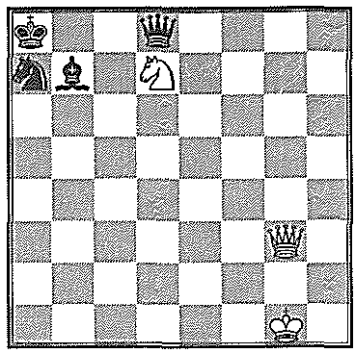
5. ... ♔a8 6. ♗b7+!

Figür işbirliği! Fil genel plana yardımcı oluyor: siyah şahın bloke edilmesine. Beraberliğe götüren 6. ♘e6? ♕f3 7. ♕g8+ ♘c8, devamı daha kötü.

6. ... ♗:b7 7. ♘d7!

b6 karesinden mat tehdidi. 7. ♘e6 ♕f7 8. ♘c7+ ♔b8 9. ♘a6+ ♔c8 10. ♕b8+ ♔d7 11. ♕:b7+ ♔e8, devamı kazanmaz.

7. ... ♕d8 (D)

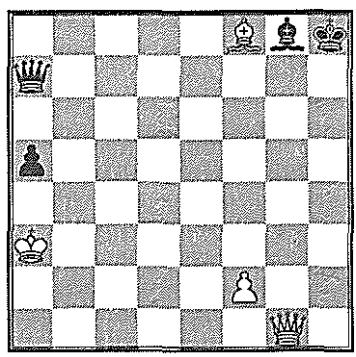


8. ♕b8+! ♕:b8 9. ♘b6#

Siyah at böylece bir hamle bile yapamadı. Bir daha doktor Tarrasch'ı anımsayalım:"Tahtanın kenarındaki at, rezalettir".

Vezir ve Fil

286. **L. Kubbel,** 1935

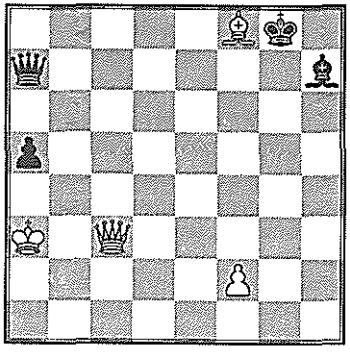


Pozisyon yeterince açık, vezirlerin yanısıra farklı renk fillerin olduğu pozisyonlarda şaha karşı atak oldukça perspektifli bir plandır. Filler birbirleriyle "karşılaşmadığından" atak fiilen fazla bir figürle yapılmaktadır. Önümüzde şimdi buna güzel bir örnek:

1. ♕a1+ ♔h7 2. ♕b1+ ♔h8 3. ♕b2+ ♔h7 4. ♕c2+ ♔h8 5. ♕c3+ ♔h7 6. ♕d3+

Diğer şaha merdivenle çıkıyor. Vezir kedinin fareyle oynadığı gibi oynuyor. Siyah şah merkeze bırakılmamalıdır: 6. ♕h3+? ♔g6 7. ♕g4+ ♔f6 8. ♕:g8 ♕:f2= .

6. ... ♔h8 7. ♕h3+ ♗h7 8. ♕c3+ ♔g8 (D)



Siyah vezir kötü konuşlanmıştır: tek bir şah bile çekemiyor. Bu yüzden onun beyaz meslektaşı kendi pozisyonunu bataryaya dönüştürerek güçlendirebilir.

9. ♕c8!!

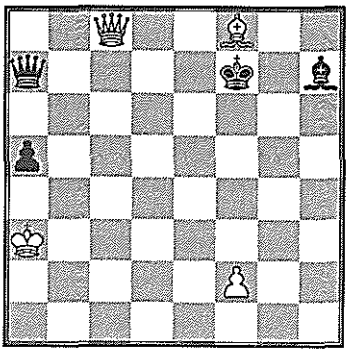
Vezir oyunsonları için karakteristik olan aktif vezir manevrası *(diğer şah veya figürlere, mevcut durumda vezire yakınlık)*, sessiz bir hamle ile yerine getiriliyor. Kural olarak onun amacı: bloke etme, hamle yapma dezavantajı durumu oluşturma, farklı taktik tehditler yaratma, örneğin, direk veya dolaylı saldırı.

Şimdi beyazların çok güzel bir şekilde kullandığı siyah vezirin tek bir güvenli hamlesinin olmadığına dikkat ediniz. *(9. ... ♕f7 10. ♗h6+)* devamını beyazlar çok güzel kullanıyor.

9. ... ♔f7 (D)

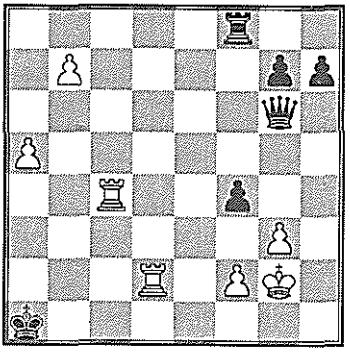
10. ♗c5!

Şaha saldırdı fakat veziri düşürdüler!



Atak ve Karşıatak veya Atak Sırasında Temponun Değeri

287. **N. Ryabinin,** 1990



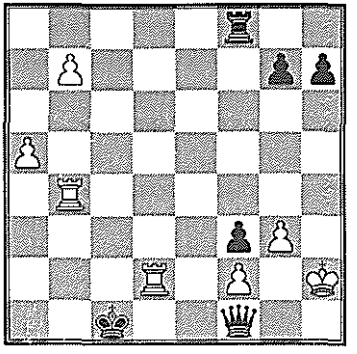
Hamle siyahların

Her iki tarafın oyun planını zayıf şahları belirleyecektir. Siyahlar materyal avantaja sahip ama beyazlar "dönüşüm rezervini" hazırlıyor. İlk hamle siyahların olduğu için onları tehdit etmek kolay değil ve bir çift şah çekimi ve bir hamlede mat yapma tehdidini de elinde bulundurmaktadır.

1. ...f3+ 2. ♔g1 ♕b1+ 3. ♔h2 ♕f1 4. ♖a4+ ♔b1 5. ♖b4+ ♔c1 (D)

Beyazların matttan kurtulması için tempo son derece gerekli ve onu

buluyorlar! Başlangıçta veziri oyalamak için kale fedası daha sonra şahı "b" hattına sürüklemek için şah çekme, kaleyi c8 karesine nakletme ve dönüşümle beraber şah çekme tehdidi.



6. ♖d1+! ♕:d1 7. ♖c4+ ♔b2 8. ♖c8! ♕d6

Beyazların karşıatağı şahanedir. Rakip vezirini savunmaya çekmek zorunda! Bu artık büyük bir başarıdır.

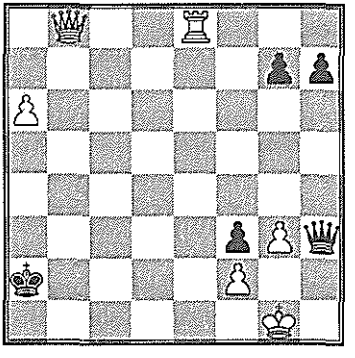
9. a6 ♖e8!

Feda fikri: beyaz kaleyi "e" dikeyine geçmesi için zorlama.

10. ♖:e8 ♕h6+ 11. ♔g1 ♕h3

Tekrar bir hamlede mat yapma tehdidi.

12. b8♕+ ♔a2 (D)



Siyah şah beyaz kareye çıktı ve b8'deki vezir şah çekemiyor. Şimdi siyahların dokuzuncu hamlede yaptığı feda aydınlanmış oluyor: öylesi bir dikeyde beyaz kaleyi oyalamak, ki orada ikinci hattaki kareyi siyah piyon kontrol etmektedir. Beyazlar tekrar kritik bir durumda. Kurtuluş için tempo gerekmektedir.

13. ♖e2+!!

Kale kendi hayatı pahasına vezir için sekizinci yatayı serbestleştirdi.

13. ... fe 14. ♕g8+ ♔a1 15. ♕:g7+ ♔b1 16. ♕b7+ ♔a1 17. ♕g7+

Sürekli şah çekme.

Sürükleyici bir mücadele!

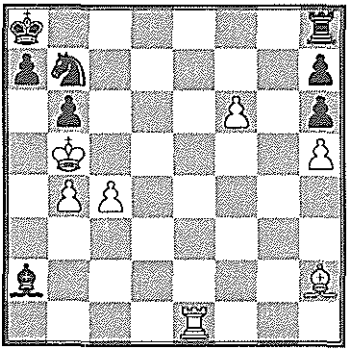
Özellikle b7 piyonunu vezir yapma tehdidi ile bağlantılı beyazların karşıoyunu oldukça öğreticidir.

Atak ve Savunma veya Şah, Şaha Atak Yapıyor

Sıkça oyunsonunda vezir değişiminden sonra *(nadiren vezirli durumlarda)* şah, rakip şaha karşı atakta yer almak için ileri doğru hareket eder.

Aşağıdaki etütte, enerjik bir atak ve orijinal bir savunmayı, beyaz şahın kendi hayatını riske ederek ordusunun taarruzuna nasıl aktif bir şekilde katıldığını göreceğiz.

288. **L. Katsnelson,** 1968



Siyahların fazla figürü olmasına rağmen avantaj beyazların tarafında. Çünkü figürleri ideal bir şekilde yer-

leşmiş ve "f" geçer piyonu en azından attan daha zayıf değil.

1. f7

Beyazlar kaleyle e8 karesinden müthiş bir istila tehdidi yarattı. Bu tehdide karşı kolay bir savunma yoktur. Siyahları kurtarıcı iki fikir cezbediyor: ileri çıkmış **şaha karşı karşıatak** ve **pat**.

1. ... ♘d8! 2. ♖e8 ♔b7! 3. ♖e7+!

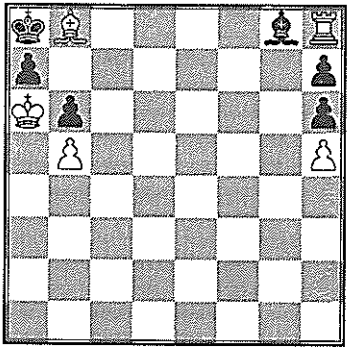
3. ♖:h8? ♗b3!, devamında, a7-a6 yoluyla mat olunabilir.

3. ... ♔a8 4. ♔a6

Şah atak için devreye sokuldu ve sol üst köşede güç bakımından avantaj yarattı. Artık bir hamlede mat tehdidi var. Fakat oynamadan önce daima kendi şahınızın mat olup olmadığına dikkatlice bakmanız gerekir.

4. ... ♗:c4+ 5. b5 ♞c6 6. ♖e8+ ♘b8+ 7. ♗:b8 ♗:f7 8. ♖e7!

8. ♖:h8 ♗g8!!, devamından sonra güzel bir pozisyon ortaya çıkar ve beyazların herhangi bir hamlesi oyunu pata götürürdü. (D)



8. ... ♗e6!

8. ... ♔:b8 9. ♖:f7, devamından sonra oyunsonu siyahlar için umutsuzdur.

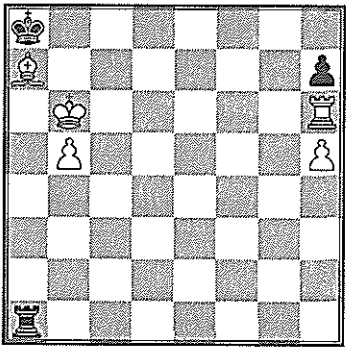
9. ♖:e6

9. ♗:a7 ♗c8+ 10. ♔:b6 ♖e8 11. ♖:h7 ♗g4!, devamı daha zayıftır ve farklı renk filler siyahları kurtarır, çünkü 12. ♖:h6, hamlesinden sonra 12. ... ♗:h5 13. ♖:h5 ♖e6+, devamı yapılır.

9. ... ♖e8! 10. ♖:h6 ♖e1

Siyah kale aktifhale getirildi fakat oldukça geç. Bununla beraber kendi cephaneleğinden bazı şeyleri göstermeyi başarıyor.

11. ♗:a7 ♖a1+ 12. ♔:b6 (D)



Artık kaybedilmiş bu pozisyonda siyahlar sadece rakibin hatasından dolayı patı ümit edebilir.

12. ... ♖a6+! 13. ♔c7! ♖:h6 14. b6 ♖:b6 15. ♗:b6!+−

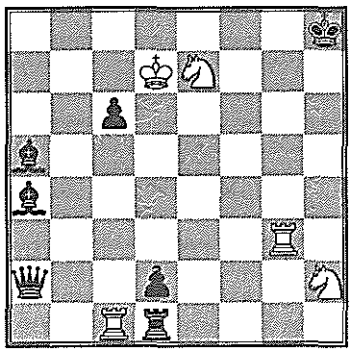
Artık bütün şah çekimi ve şahın a8 karesine geçme işlemlerinden sonra durum pattır. Fakat şimdi de h7 piyonunun hamlesi ortaya çıktı ve siyahlar terkedebilir.

Materyal Kaybı Sırasında Şaha Karşı Atak Olanağı Arayınız

Siyahlar büyük materyal avantajına sahip ayrıca bir tane daha vezir çıkarma tehdidi yapıyor. Buna karşılık, köşede yalnız kalmış siyah şah gibi beyazların ciddi bir pozisyonel telafi durumu var ve beyazlar h8 karesindeki

şaha atak yapma üzerine oyun planlarını kuruyor.

289. **S. Osintsev**, 1997



Görev şu şekilde kolaylaştırılmaktadır: g3 karesinde bulunan kale şimdilik şahın köşeden dışarı çıkmasını engellemektedir. Sert bir pozisyonda hamle seçimi sırasında çocuklara birinci sırada zorunlu devam yollarını araştırmalarını tavsiye ederim: şah çekme, alma, saldırı, tehdit. Buradaki durumda ise şah çekme yanlıştır. Çünkü şahın bloku yarmasına izin verir: 1. ♖g8+? ♕:g8; 1. ♖h3+ ♔g7 2. ♖g3+ ♔f8 3. ♘g6+ ♔f7 4. ♘e5+ ♔f6 5. ♘eg4+ ♔f5 6. ♖c5+ ♕d5+, ve siyahlar kazanır.

Bu yüzden birinci hamle açıktır: tek hamlede mat tehdidi yapmak.

1. ♖c5 ♕d5+

Siyahlar veziri de verebilir. Onların gücü çok fazla. 1. ... ♗c2 2. ♖h5+ ♗h7 3. ♘g6+ ♔g8 4. ♘e5+ ♔f8 5. ♖f3+ ♔g8 6. ♖g3+, sürekli şah çekerek beraberlik.

2. ♘:d5 cd+ 3. ♔e7 ♖e1+

3. ... ♗b4 4. ♔f7 ♗e8+ 5. ♔:e8 ♖e1+ 6. ♔f7 ♖e7+ 7. ♔f6! ♗:c5 8. ♖d3 ♖e2 9. ♘g4 ♗b4 10. ♖:d5 ♖e1 11. ♖d8+ ♔h7 12. ♖d7+ ♗e7+ 13. ♔f7 ♗g5 14. ♘f6+ ♔h6 15. ♖d8 ♗:f6 16. ♖:d2=, devamı beraberliğe götürür.

4. ♔f8

4. ♔f7 ♗e8+ 5. ♔f8 d1♕ 6. ♖g8+ ♔h7 7. ♖g7+ ♔h6 8. ♘g4+ ♔h5 9. ♖:d5+ ♕:d5 10. ♘f6+ ♔h4 11. ♘:d5 ♗h5 12. ♖a7 ♗d8 13. ♔g7 ♖g1+ 14. ♔f8 ♖d1 15. ♘e3 ♖d3 16. ♘f5+ ♔g5, devamı daha kötü. Siyahlar zafer kazanır.

4. ... ♗d7

4. ... ♖e8+ 5. ♔f7 ♖e7+ 6. ♔:e7 d1♕ 7. ♖c8+ ♔h7 8. ♘g4 ♕e1+ 9. ♔f7 ♕:g3 10. ♘f6+ ♔h6 11. ♖h8+ ♔g5 12. ♖g8+ ♔h4 13. ♖h8+=, devamından sonra kazanç yoktur.

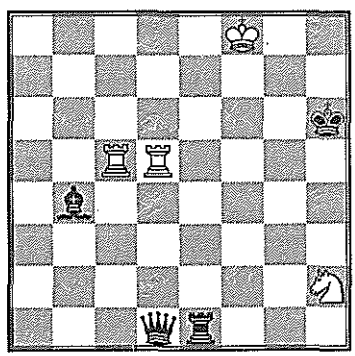
5. ♖g8+ ♔h7 6. ♖g7+ ♔h6 7. ♖:d7 d1♕

7. ... ♗b4 8. ♘g4+ ♔g5 9. ♖d:d5+ ♔:g4 10. ♖:d2, devamından sonra çabuk bir beraberlik.

8. ♖d:d5!

8. ♖:a5 ♖e6! 9. ♖d:d5 ♕e2 10. ♖h5+ ♕:h5 11. ♖:h5+ ♔:h5 12. ♔g7 ♖g6+ 13. ♔f7 ♖g2, devamı kaybeder.

8. ... ♗b4 (D)



Ve diğer devam yolları beraberliğe götürür:

8. ... ♖f1+ 9. ♘:f1 ♕:f1+ 10. ♖f5=;

8. ... ♗d2 9. ♖d6+ ♔h7 10. ♖d7+ ♔h8 11. ♖:d2 ♖e8+ 12. ♔:e8 ♕:d2 13. ♘g4 ♕e2+ 14. ♘e5 ♕e3 15. ♖b5 ♕a7 16. ♘d7=

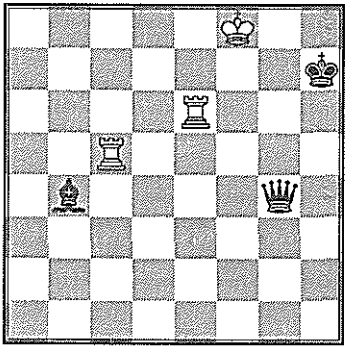
Filin açmazı oyunun kaderini tayin eder özellikte gibi görünüyor. Fakat.

9. ♘g4+ ♕:g4 10. ♖d6+ ♖e6

veya 10. ... ♔h7 11. ♖h5+!=

11. ♖:e6+ ♔h7 (D)

Kalenin vezirle alınması oyunu pata götürür.



12. ♖e7+

Kalelerin birbirlerini açmazdan kurtararak ne kadar güzel işbirliği yaptığına dikkat ediniz.

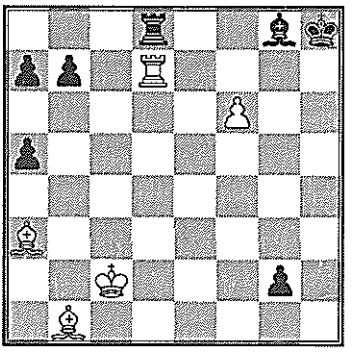
12. ... ♔h8 13. ♖h5+ ♕:h5

Pat!

Atakta Şah ve İki Filin İşbirliği

Siyahların veziri çıkıyor ama beyazların iki fili ve kalesi, uzak ileri sürürlmüş piyonu desteklemenin yanısıra şaha da atak yapmaktadır. Mücadele işleminde bu atak yapan güçlerin yetersiz olduğunu görüyoruz. Ve filin önünü kapatan şah direkt olarak rakibin ağır figürüne doğru hareket ederek, operasyona dahil ediliyor.

290. **G. Kasparian,** 1959



1. ♗b2

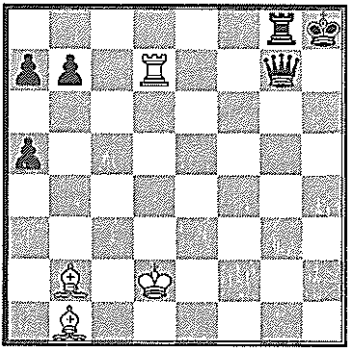
Diğer hamleler sadece beraberliğe götürür: 1. ♖g7 ♗h7+ 2. ♔c1 ♗:b1 3. ♖:g2 ♗e4 4. ♖g7 ♗d5 5. ♗b2 ♖f8 6. f7 ♖c8+ 7. ♔d2 ♗:f7; 1. ♖:d8 g1♕ 2. f7 ♕f2+ 3. ♔c1 ♕f1+

1. ... ♖c8+! 2. ♔d2!

2. ♔d3? ♗f7! 3. ♗d4 g1♕ 4. ♗:g1 ♗g6+, devamı daha kötü ve beyazlar sadece daha iyi bir oyunsonuna sahip oluyor, fakat farklı renkteki fillerle.

2. ... g1♕ 3. f7+ ♕g7 4. fg♕+ ♖:g8 (D)

Etüdün temel pozisyonu ortaya çıktı: iki fil'in yardımıyla ağır figürlü siyah şaha karşı daha açık bir atak örneğini tasavvur etmek çok zor.



5. ♗a1!!

Harikulade bir pozisyon: şah kanadında siyahların süper figür yumağının eli ayağı bağlı. Fakat oyun şimdi nasıl kazanılır? Fille yapılan hamle, planın bulunduğuna tanıklık etmektedir: h6 karesine siyah kareler boyunca şahın marşa kalkması. Vezir kanadındaki piyonlar yola çıkmadan bu planı derhal uygulamak gerekir. Hem de ne vezire ne de kaleye şah çekme fırsatı verilmemeli. Siyahların şah çekerek siyah fili almaması için ilk iş onu saklamak.

5. ... b5 6. ♗e4!

Fil "e" hattını şah çekimine kapattı. 6. ♗d3 b4 7. ♖:a7? ♕c3+! devamı kötüdür.

6. ... a4 7. ♔e3! a5 8. ♖f7!

Beyaz figürler dikeyi kapatarak kendi şahına yol açıyor.

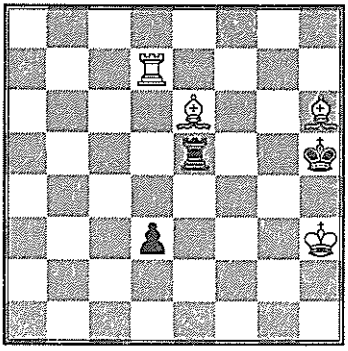
8. ... b4 9. ♔f4 a3 10. ♗g6! b3 11. ♗c3 a4 12. ♔g5 a2 13. ♖:g7 ♖:g7 14. ♔h6

Şah atağa dahil edildi. Siyahlar terk edebilir.

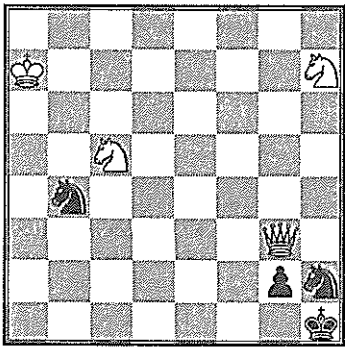
14. ... a3 15. ♗:g7+ ♔g8 16. ♗d3 a1♕ 17. ♗c4#

AŞAĞIDAKİ ETÜTLERİ ÇÖZÜNÜZ No: 291 – 304

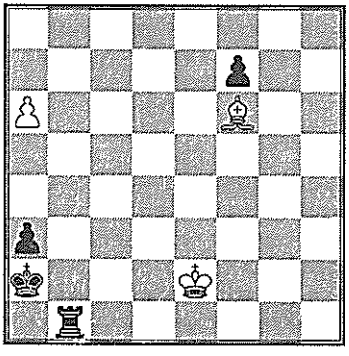
291. **H. Matison,** 1930



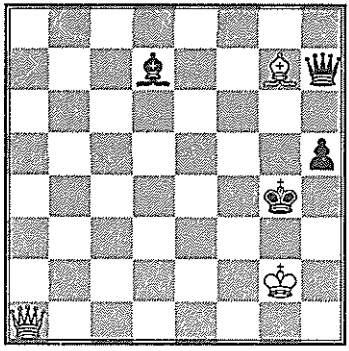
292. **A. Gurvich,** 1927



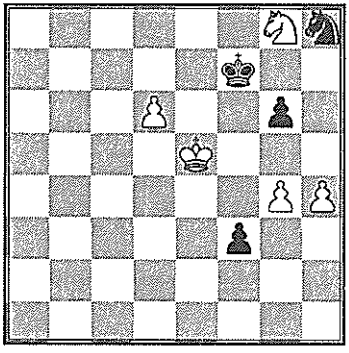
293. **V. Razumenko,** 1973



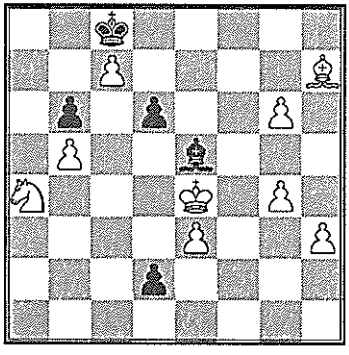
294. **A. Trotsky,** 1916



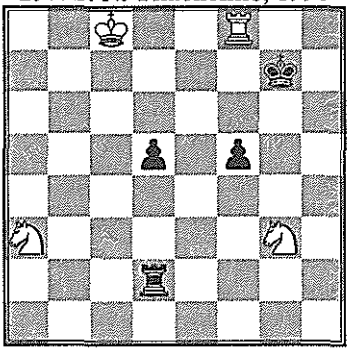
295. **V. Yakimchik,** 1963



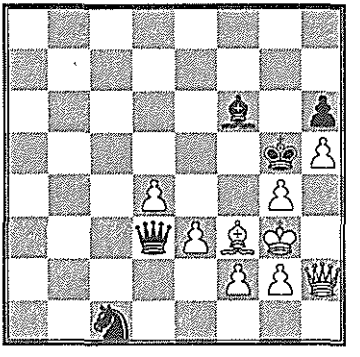
296. **V. ve M. Platovı,** 1925



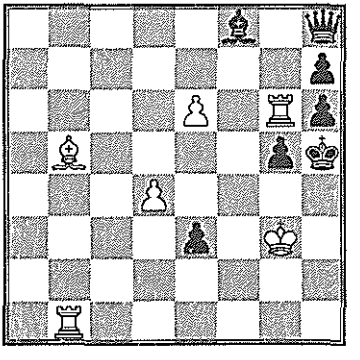
297. **S. N. Tkachenko**, 1996



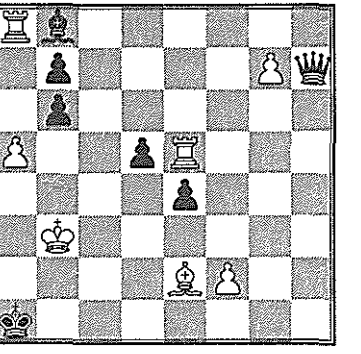
298. **A. Avin**, 1979



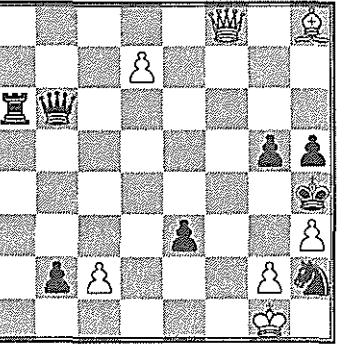
299. **D. Petrov**, 1978



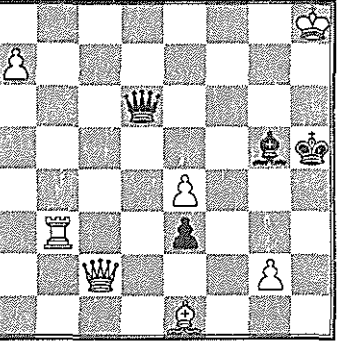
300. **G. Kasparian**, 1956



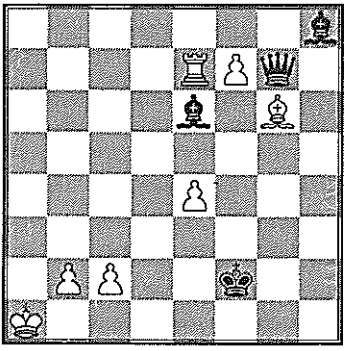
301. **Y. Rusinek**, 1971



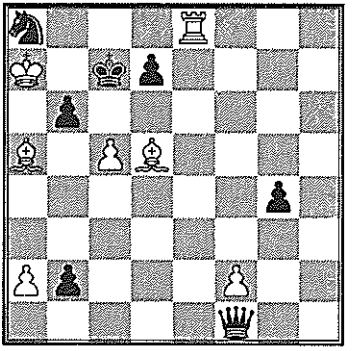
302. **Y. Dorogov**, 1970



303. **E. Somov-Nasimovich,** 1939



304. **V. Bron,** 1972



ETÜTLERİN ÇÖZÜMÜ

Bloke Etme

37) ½

a2 piyonu ölür. Fakat beyazlar siyah şahın blokesinden kurtulabilir: siyahlar a2 piyonunu aldığı zaman beyaz şahın c2 karesine çıkması gerekmektedir. Bundan yola çıkarak yegane kurtarıcı hamle:

1. ♔h8!

1. ... ♔f5 2. ♔g7 ♔e4 3. ♔f6 ♔d3 4. ♔e5 ♔c2 5. ♔d4 ♔b2 6. ♔d3 ♔:a2 7. ♔c2, pat.

38) 1:0

1. f7! ♔g7 2. ♗e7! ♔:f7 3. ♗b4

Fil atı bloke ediyor. Daha sonra şah ata yaklaşır ve onu alır.

39) ½

1. e7 ♔f7 2. e8♕+!!

Rakibin şahını pasifize etmek için geçer piyon fedası: bu "gizli" silaha bütün satranççıların sahip olması gerekmektedir. Burada bu feda siyah şahı tahtanın kenarında bloke etmek için yapılmaktadır.

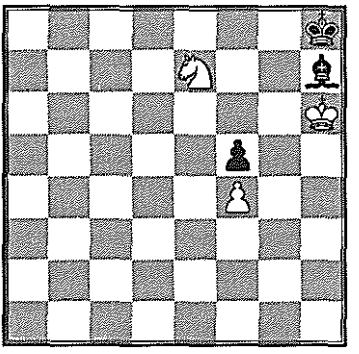
2. ... ♔:e8 3. ♔e6! ♖f1 4. ♖a4 ♖d1 5. ♖h4

Hamle tekrarı ile beraberlik.

40) 1:0

Aleksei Troçky'nin harikulade bir minyatürü: kötü filin *(kendi bloke piyonuna dayanan)* yardım edememesi parlak ve özlü bir biçimde gösterilmektedir.

1. ♔h6! ♔h8 2. ♘h4 ♔g8 3. ♘f3 ♔h8 4. ♘e5 ♔g8 5. ♘c6 ♔h8 6. ♘e7



Başlangıç poziyonunda siyahların piyonu olmasaydı, kolayca oyunu pat yapabileceğine dikkat ediniz.

41) 1:0

1. ♔c6, hamlesinden sonra siyah şah c4 piyonuna yaklaşır ve sadece omuzla iterek kazanabilir. 1. ♔c6 ♔b3 2.c5 ♔c4

1. ♔b4!! ♔b2

Eğer 1. ... c6, hamlesi oynanırsa, o zaman 2. c5+−, oynanır.

2. c5 ♔c2 3. ♔c4 c6

Veya 3. ... ♔d2 4. c6 ♔e3 5. ♔d5 ♔f4 6. ♔e6

4. ♔d4 ♔b3 5. ♔e5 ♔c4 6. ♔f6 ♔d5 7. ♔f7

Blokenin kalkmasına izin verilmemelidir: 7. ♔g7? ♔e6 8. ♔:h7 ♔f7=

7. ... ♔e5 8. ♔e7! ♔d5 9. ♔f6 ♔:c5 10. ♔g7+−

42) 1:0

1. ♗h6+! ♔g8 2. g7 ♔f7

2. ... e6+ 3. ♔d6! ♔f7 4. ♔e5 ♔g8 5. ♔f6, devamı basitçe kaybeder.

3. g8♕+!!

Takip eden blokeyle şahı pasifize etme.

3. ... ♔:g8 4. ♔e6 ♔h8 5. ♔f7 e5 6. ♗g7#

Büyükusta Kotov bu etüt hakkında şöyle yazmıştı: "maneviyatın maddiyat üzerindeki zaferi".

Aleksandr Aleksievich Trotsky *(1866 – 1942)* çağdaş artistik etütün kurucusudur. A.A. Troçki'nin yaratıcılığında Petersburglu satranççılarla en başta M.I. Chigoririnle kişisel tanışıklığının güçlü bir etkisi olmuştu. Troçki etüdlerinde kombinasyonun rolünü önemli ölçüde güçlendirdi, estetik değerini yükseltti ve satranç partisine yakınlaştırdı.

43) 1:0

Siyahlar piyona karşı figüre sahip ama beyazlar kale oyunsonlarında kötü şahlı örneklere özgü şahı tahtanın kenarında bloke etme metodunu kullanıyor hem de kazanıyor.

1. h7 ♖g5+ 2. ♔:d6 ♖:h5 3. ♔c7!

İlk mat tehdidi a2 karesinden.

3. ... ♗e6 4. ♔b8!

d6 karesi!

4. ... ♗d5 5. ♖:d5 ♖:d5 6. h8♖!

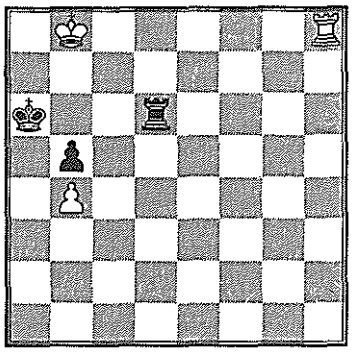
h6 karesi! Kalenin fedasından sonra vezire dönüşüm pata götürür.

6. ... ♖d6 (D)

7. ♔c7!

Saavedra'nın çifte darbesi: a8 ve d6 karelerine.

Beyazlar ya mat ediyor ya da kaleyi kazanıyor.



44) 1:0

Pozisyon oldukça berabere gibi görünüyor, fakat beyazlar iki savaşçı birimini feda ederek bloke mekanizmasını oluşturuyor.

1. d8♕+! ♔:d8 2. ♖a8+ ♔e7 3. ♗d6+!! cd

Fil fedasıyla beyazlar sondan bir önceki yatayı açtı ve şimdi tipik bloke pozisyonunu oluşturuyor: kale yedinci yatayda, şah altıncı.

4. ♖a7+! ♔d8 5. ♔e6 ♖e8+ 6. ♔:d6

Mat veya kale kazancı.

45) 1:0

Beraberlik için siyahların şahı g7 karesine yolunu şaşırmış atın da eve dönmesi gerekiyor. İkinci ödevi yerine getiriyorlar fakat ne tuhaftır ki g7 karesini siyahlar elde etmeyi başaramıyor.

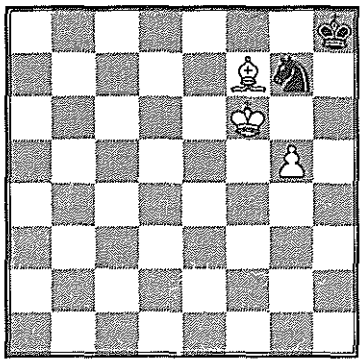
1. ♔c5!

1. ♔d5? ♘b6+ 2. ♔c6 ♘a4, devamı kazanmaz ve at serbesttir.

1. ... ♘c7 2. ♔d6 ♘e8+ 3. ♔e7

3. ♔d7 ♘g7 4. ♗g6 ♔g8 5. ♔e7 ♔h8, devamından sonra beraberlik: beyazların hamlesi ile karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumu (zugsvang). Onlar tempo kaybedemezler, örneğin: 6. ♔d6 *(6. ♔f7 ♘f5!)* 6. ... ♔g8 7. ♔d7 ♔f8=

3. ... ♘g7 4. ♗g6 ♔g8 5. ♗f7+ ♔h7 6. ♔f6 ♔h8 (D)



7. ♔e5!

Şah g4 karesine geçer. 7. ♔g6 ♘e6!, devamı hatalıdır.

7. ... ♔h7 8. ♔c4! ♔h8 9. ♔f4 ♔h7 10. ♔g4 ♔h8 11. g6

Siyahlar atı ve oyunu da kaybediyor.

46) 1:0

Fil atı bloke ediyor ve kendi hayatı pahasına dönüşümü sağlıyor.

1. ♗d3! ♔b7 2. ♗c4! ♔b6 3. ♔g2 ♔c5 4. ♔:g3 ♔:c4 5. e6 ♘e2+ 6. ♔h2!

Atın şah çekimini engellemek için şah piyondan uzaklaşıyor.

47) 1:0

1. ♖g1+ ♔h2 2. ♖g2+ ♔h1

Eğer 2. ... ♔h3, oynanırsa, o zaman 3. ♔g1+−, oynanır.

3. ♔g3 ♖h6! 4. h8♕! ♖:h8 5. ♖a2

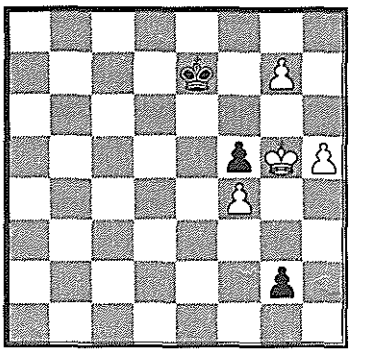
48) ½

Beyazlar dönüşüm işinde geç kaldı, bu yüzden patı düşünmesi gerekir.

1. ♔g5 ♔d7!

1. ... g1♕+ 2. ♔h6 ♔d7 3. g7 ♔e7 4. g8♕=, devamı kazandırmaz.

2. g7 ♔e7 (D)



3. ♔g6!!

Omuzla iteklemek yardımcı oluyor.

3. ... g1♖+

Kale yerine vezir çıkması durumunda şah h6 karesine takip eden hamle ile de g8 karesine veziri çıkardı.

4. ♔h7 ♔f7 5. h6 ♖g6 6. g8♕+ ♖:g8

49) 1:0

Berabere yapmak için siyahların kaleyi piyona vermesi ve atı şah ile alması gerekir.

1. b6 ♔a3

Diğer hamleler kurtarmaz:

a) 1. ... ♖a2 2. b7 ♔b5+ 3. ♔b8 ♖:a1 4. ♔c7 ♖c1+ 5. ♔d7;

b) 1. ... ♖d5 2. ♗g4 ♖a5+ 3. ♔b8 ♖g5 4. ♗d7+ ♔a5 5. ♔c7

2. b7 ♖d8+ 3. ♔a7 ♔b2 4. ♗g4 ♖e8 5. ♗d7!

At ile yapılacak hamleler beraberliğe götürür.

a) 5. ♘b3 ♔:b3 6. ♗d7 ♖h8! 7. ♗c8 ♖h7;

b) 5. ♘c2 ♔:c2 6. ♗d7 ♖f8 7. ♗c8 ♖f7.

5. ... ♖f8

Veya 5. ... ♖h8 6. ♘c2! ♔:c2 7. ♗c8 ♖h7 8. ♗f5+-

6. ♘b3! ♔:b3 7. ♗c8 ♖f7 8. ♗e6+-.

50) 1:0

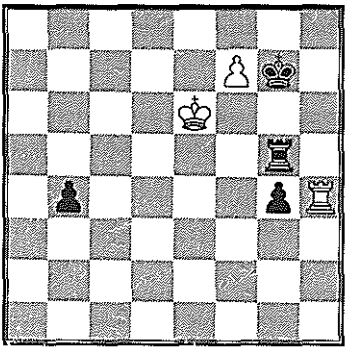
1. ♔g5+ ♔g8 2. ♔f5!

(2. ♔g6? b3 3. ♖:g4 ♖g7+! 4. fg b2=)

2. ... ♖:d5+ 3. ♔e6 ♖g5 4. f7+

(4. ♖h1? ♖b5!)

4. ... ♔g7 (D)



5. f8♕+!

Şah bloke edilmek için 8. yataya itekleniyor. 5. ♖h8 ♔:h8 6. f8♕+ ♔h7 7. ♕:b4 ♖g6+ 8. ♔f5 ♖g7 9. ♕e4 g3 10. ♔f6+ ♔g8 11. ♕a8+ ♔h7 12. ♕h1+ ♔g8 13. ♕h6+ ♖f7+ 14. ♔e6 g2

5. ... ♔:f8 6. ♔f6 ♖g7 7. ♖h8+ ♖g8 8. ♖h7! ♔e8 9. ♖b7 g3 10. ♖b8+ ♔d7 11. ♖:g8 ♔d6 12. ♔f5 ♔d5 13. ♔f4 ♔c4 14. ♔e3 ♔c3 15. ♖c8+ ♔b2 16. ♔d2

51) 1:0

Vurmak ya da vurmamak, işte sorun bu.

1. e8♕!

Bu pozisyonun dikkatli bir biçimde incelenmesi vezirin f2 ve g3 karelerini kontrol edebilmesi için siyah şaha karşı "e" hattı boyunca atak yapmayı teşvik etmektedir. Genel kural: atak sırasında vezir rakip şaha mümkün mertebe yaklaşmalıdır. Aldıktan sonra beraberlik. 1. ed♕? ♔g1=

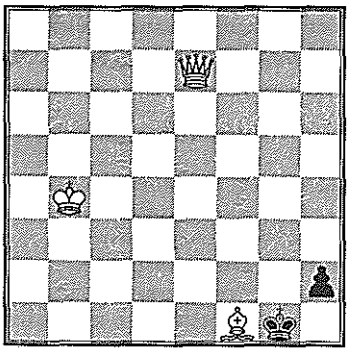
1. ... ♗e7+

g2 karesindeki mattan dolayı sadece fil şah çekme hamlesini yapabilmektedir. 1. ... ♔g1 2. ♕e3+! ♔:f1 3. ♕f3+ ♔g1 4. ♕g3+ ♔h1 5. ♕f2 ♗a5+ 6. ♔c4 ♗b6 7. ♕f1+ ♗g1 8. ♕f3#

2. ♕:e7

Fili almaktan vazgeçme, Fil ve Piyon Vezire karşı oyunsonunda beraberliğe götürür: 2. ♔c4 ♔g1 3. ♕g6+ ♔:f1 4. ♕f5+ ♔g1 5. ♕g4+ ♔f2! 6. ♕h3 ♗d6! 7. ♔d3 ♗e5 8. ♔e4 ♔g1 9. ♕e3+ ♔g2 10. ♕e2+ ♔g1 11. ♕e1+ *(11. ♔e3 ♗d4+)* 11. ... ♔g2 12. ♕d2+ ♔g3!= *(12. ... ♔g1 13. ♔e3 ♗d4+ 14. ♕:d4 h1♕ 15. ♔e2+ ♔g2 16. ♕g4+ ♔h2 17. ♔f2+-).*

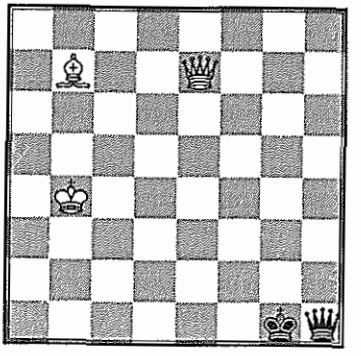
2. ... ♔g1 (D)



Beyazlar siyahların dönüşümünü engelleyemez, ama hareket gücünü güçlü bir şekilde sınırlayarak rakibin

vezirini bloke eder. Bunun için fille doğru bir şekilde uzaklaşmak gerekir.

3. ♗a6! h1♕ 4. ♗b7 (D)



Tahtın ikilisi köşede ve derhal ölüyorlar. Vezirin "h" hattında sadece h3 karesine kadar gezmesine izin var.

4. ... ♕h3 5. ♕e1+ ♔h2 6. ♕f2+

Şimdi vezirin daha ilk hamleden "e" hattına çıkmasının gereği anlaşılıyor.

52) ½

Kale birinci hatta inmeyi başaramadığından, oyunu berabere yapmak kolay değil.

1. ♔d5!!

Sadece bu bloke eden hamle siyah şahın kayıpsız vezir kanadından kurtulmasına izin vermez. İkinci ve üçüncü yataylarda kale şahsız da üstesinden gelebilir.

1. ... ♔b3 2. ♖g3+ ♔a4 3. ♖g4+

(3. ♖g8? b1♕−+).

3. ... ♔a5 4. ♖g8! ♔b5 5. ♖g7 ♔b6 6. ♖g6+ ♔c7 7. ♖g7+ ♔d8 8. ♔d6 ♔c8

Eğer 8. ... ♔e8, oynanırsa, o zaman 9. ♖e7+!, ve 10. ♖e1, oynanır.

9. ♔c6 ♔b8 10. ♖g8+ ♔a7 11. ♖g7+ ♔a6 12. ♖g8 ♔a5 13. ♔c5 ♔a4 14. ♖g4+

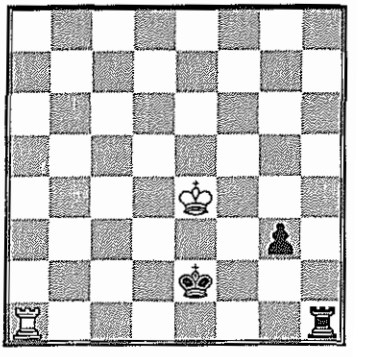
Berabere.

53) 1:0

1. ♖a1+ ♔e2 2. ♘g3+!!

Beyazların 2. ve 3. hamleleri, bloke etme fikrinin şahaseridir.

2. ... hg (D)



3. ♖a2+!! ♔d1 4. ♔d3! ♔e1 5. ♔e3 ♔f1 6. ♔f3 ♔g1 7. ♔:g3+−

54) 1:0

1. h5

Piyonu derhal almak kazandırmaz: 1. ♗:c6 ♗:c6 2. ♔:c6 f5 3. ♔d5 ♔e3 4. h5 f4 5. h6 f3 6. h7 f2 7. h8♕ f1♕.

1. ... ♗e4 2. ♗:c6 ♗:c6 3. ♔:c6 f5 4. ♔d5! ♔e3 5. h6 f4 6. h7 f3 7. h8♕ f2 8. ♕e5+!!

8. ♕d4+? ♔e2 9. ♕c4+ ♔e1 10. ♕h4 ♔e2 11. ♕h2 ♔f3!!=, devamı hatalıdır.

8. ... ♔d2 9. ♕h2 ♔e1 10. ♔e4! f1♕ 11. ♔e3!

Siyah figürler bloke olmuştur: şah çekimi ve mattan kurtuluş yoktur.

55) 1:0

Richard Reti'nin bu güzel etüdü kale oyunsonunda "h" hattında şahı bloke etme fikri üzerine kurulmuştur ve satranççılar için birçok önemli yöntemi göstermektedir.

1. g3!

2 hamlede mat tehdidi.

1. ... ♖g8 2. ♖b4!

"h" hattına geçme!

2. ... g4 3. ♖b1 ♖g5+ 4. ♔:f6 ♖g6+ 5. ♔f7

Beyaz şah daha uzağa gitmez, g6 karesini kontrol etmeye devam eder. Bu, beyaz kalenin sadece "h" hattından değil aynı zamnada 5. yataydan da atak yapması anlamına gelir.

5. ... d2 6. a4! d1♕

Hamle yapma dezavantajı durumundan *(zugsvang)* dolayı siyahlar geçer piyonu veriyor.

7. ♖:d1 ♖f6+ 8. ♔g7! ♖f5

Eğer 8. ... ♖g6+, hamlesi oynanırsa o zaman, 9. ♔h7, oynanır.

9. ♖b1 ♔g5 10. ♖b6!!

Hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*.

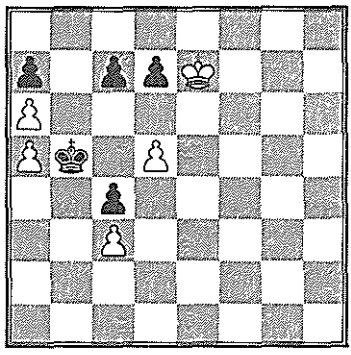
10. ... ♖e5 11. ♖b5

56) 1:0

Siyahlar "a" hattındaki her iki beyaz piyonu da alamaz, çünkü o zaman "d" piyonu gider. Bu yüzden siyahlar başka bir plan seçer: a7 piyonunu vermek ve beyaz şahı tahtanın kenarında bloke etmek. Beyazların blokeyi kırma oyunu oldukça öğreticidir.

1. ♔e7 c4 (D)

Veya, 1. ... ♔c4 2. ♔:d7 ♔:d5 3. ♔c8 ♔c6 4. ♔b8 ♔d7 5. ♔:a7 ♔c8 6. c4+− .



2. ♔d8!!

Beyazların planı: c7 ve d7 piyonlarını canlı bırakmak ve böylece bu kareleri siyah şah için erişilmez yapmak.

2. ... ♔c5 3. ♔c8! c6! 4. d6! ♔:d6 5. ♔b8!

5. ♔b7 c5 6. ♔:a7 ♔c7, devamı yanlıştır.

5. ... c5 6. ♔b7! ♔d5 7. ♔:a7+−

57) 1:0

Şahın köşede bloke olması fikri tarafımızdan artık bilinmektedir, fakat siyahların veziri ile *(şöyleki d2 piyonu vezire dönüşüyor, bundan hiç kimsenin kuşkusu yoktur)*. Bu etüt şahın kötü pozisyonunu, daha fazla materyal avantaja sahip olmanın dahi sıkça telafi etmediğini tekrar doğrulamaktadır.

1. ♘c6 d1♕ 2. b6 ♕b1 3. ♖f1! d3 4. g6 d2 5. ♖:b1

5. g7? d1♕ 6. ♖:d1 ♕f5+ 7. ♖d7 ♕:d7+ 8. ♔:d7 ♖g1, devamı kötüdür.

5. ... ♖:b1 6. g7 d1♕ 7. g8♕

Şimdi siyahların sadece piyonlardan değil aynı zamanda bataryadan da korunması gerekir. Onların gücü iki cephede savaşmaya yetmez.

7. ... ♕b3 8. ♕f8 ♖f1 9. ♕a3+!

9. ♕:f1? ♕g8+ 10. ♘d8 ♕c4+, devamı hatalıdır.

9. ... ♕:a3 10. b7#

58) 1:0

1. ♖a7!!

Beyaz şahın siyah şahı bloke etmesi için önlenemez ilerleyişini sağlamak için siyah kale 8. yataydan kale fedasıyla çekiliyor.

1. ... ♖:a7 2. ♔f6! ♖a6+ 3. ♔f7 ♖h6 4. g6! ♖h7+ 5. ♔f6! ♖g7 6. ♖h2+ ♔g8 7. ♖:a2 ♔h8 8. ♖h2+ ♔g8 9. ♖b2 ♔h8 10. ♖:b1

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)*. Kale ve şahın hamlesi derhal yenilgiye götürür.

10. ... d6 11. ♖b3 d5 12. ♖b1 d3 13. ♖h1+ ♔g8 14. ♖e1!

(14. ♖a1? ♔h8 15. ♖a2 d2 16. ♖:d2 ♖d7=).

14. ... ♔h8

Veya 14. ... ♔f8 15. ♖a1 ♖:g6+ 16. ♔:g6 ♔e7 17. ♔f5 ♔d6 18. ♖d1+−.

15. ♖e5! d2 16. ♖:d5 d1♕ 17. ♖:d1+−

59) ½

1. ♘g3+

(1. ♔b2?? c1♕+! 2. ♔:c1 h1♕)

1. ... ♔h4 2. ♔b2 c1♕+!

2. ... ♔:g3 3. ♗c6 c1♕+ 4. ♔:c1 ♗f5 5. ♔d2=, devamı beyazlar için bir problem yaratmaz.

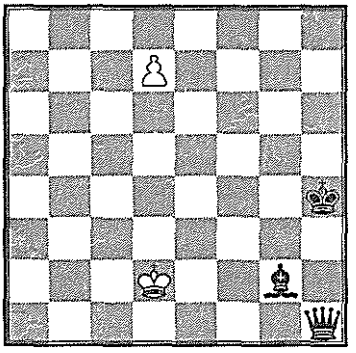
3. ♔:c1 ♗e4 4. ♘h1!

At piyonu bloke etmek için feda ediliyor. 4. ♗f5? ♗:f5 5. ♘h1 ♔h3 6. ♔d1 ♔g2 7. ♔e2 ♔:h1 8. ♔f1 ♗d7 9. ♔f2 ♗b5.

4. ... ♗:h1 5. ♝h3! ♗c6 6. ♗g2! ♗:g2

Siyah fil g2 karesinde geleceğin vezirinin diyagonalini bloke ediyor.

7. d7 h1♕+ 8. ♔d2 (D)



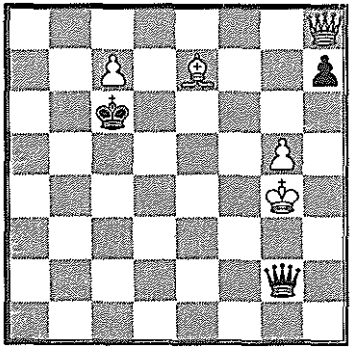
Vezirin kendi fil ve şahı tarafından bloke edilmesi ve beyaz şahın d1 karesini kontrol altında tutmasından dolayı beraberlik.

60) 1:0

1. g7 h2

Eğer 1. ... ♖g8, oynanırsa, o zaman 2. ♔:h3! ♔:c7 3. ♗f6!, devamı ile beyazların kazançlı pozisyonu.

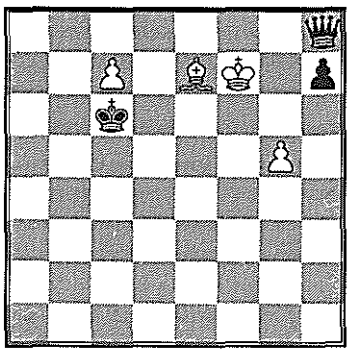
2. gh♕ h1♕+ 3. ♔g3 ♕c1+ 4. ♔f4 ♕f2+ 5. ♔g4 ♕g2+ (D)



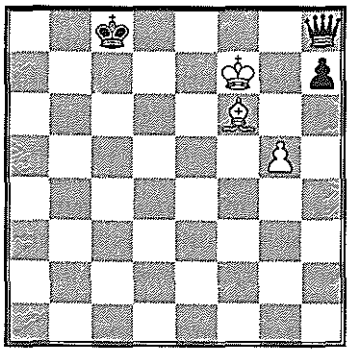
Siyahlar sürekli şah çekme çabasında. Beyazlar bundan nasıl kurtulabilir? Veziri vermezler mi?

6. ♔f5!! ♕f3+ 7. ♔e6 ♕d5+ 8. ♔f6 ♕d4+ 9. ♔f7 ♕:h8 (D)

Beyazların vezire karşı sadece fil ve piyonu var!



10. ♗d8! ♔d7 11. c8♕+!! ♔:c8 12. ♗f6 (F)



Çok güzel!

12. ... h6 13. g6

Şah ve fil veziri bloke ediyor ve avlıyor. Moskovalı etüt kompozitoru Gleba Zahodyakin'in harikulade bir eseri (1912 - 1982).

Yazarın bu güzel etüdünün anısına eski bir Rus atasözünü hatırlayalım: "Her kim Moskova'da olmadıysa, güzelliği görmemiştir".

61) 1:0

Şimdi siyah kale biçimsiz bir durumda bulunmaktadır: sadece bir hamleye sahip, eğer beyaz at c6 karesine çıkarsa onun hali nice olur? İşte etüt bu fikir üzerine kuruludur.

1. ♘f5+ ♔h7 2. ♖h2+ ♔g6 3. ♖g2+ ♔f7 4. ♖:g8! ♔:g8 5. ♘e7+ ♔f7 6. ♘c6 ♔f8 7. ♔f6 ♔e8 8. ♔e6 ♔f8 9. ♔d7

Bloke olmuş kaleyi şah avlar.

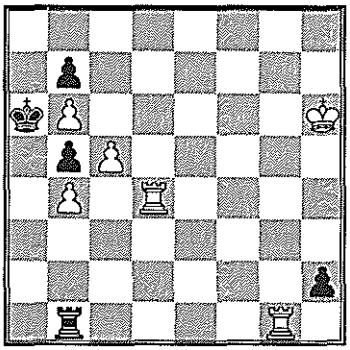
62) 1:0

Şah kanadında değerli bir feda yapmadan, siyah vezirin çıkmasını beyazlar önleyemez, onlar ise vezir kanadında mat tehdidi yaratıyor.

1. a5! ab 2. ab+ ♔a6 3. c5 g1♕

3. ... h2? 4. ♖d8 h1♕+ 5. ♔g7, devamı kötüdür.

4. ♖:g1 h2 (D)



5. ♖h1!!

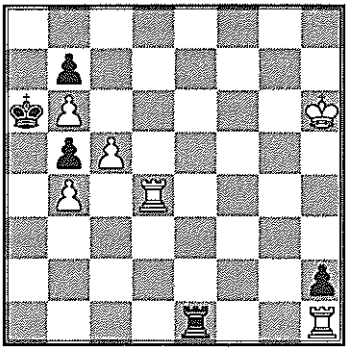
Geçer piyonun bloke edilmesi. Diğer hamleler beraberliğe götürür:

a) 5. ♖:b1 h1♕+, ve pat;

b) 5. ♖d8 h1♕+ 6. ♖:h1 ♖:h1+, ve siyah kale kudurdu.

5. ... ♖e1 (D)

Kamikaze-kale "e" dikeyinde şah çekme tehdidi yapıyor. Bununla mücadele etmek gerekir.



6. ♖e4! ♖f1 7. ♖f4! ♖g1

7. ... ♖e1 8. ♖f6 ♖g1 9. ♖c6! bc 10. ♖:h2 ♖g4 11. ♖b2 ♔b7 12. ♔h5 ♖g1 13. ♖f2 ♖b1 14. ♖f4, devamından sonra siyahlar için umutsuz oyunsonu.

8. ♖g4! ♖e1 9. ♖g6 ♖f1 10. ♖c6! ♖:h1 11. ♖c8

63) 1:0

Kendi gücünden ayrılmış durumdaki beyaz geçer piyon elbette ilerlemiyor ama rakibin figürlerini kendine çekiyor ki neticede mücadelenin kaderini tayin ediyor.

1. ♖f3!

1. ♗d2, hamlesinden sonra siyah şah a6 karesine giderek beyazların hiç bir şey elde edemediklerine okuyucuların kanaat getirmelerini önereliin.

1. ... ♔b5 2. ♗:d6!

Beyazların büyük başarısı, rakibin piyon zinciri bozuldu.

2. ... ♖a8 3. ♖f8!

Mükemmel bir bloke etme hamlesi: siyah kalenin aktif oyunu bitiriliyor.

3. ... ♖:a7 4. ♖b8+ ♔a6 5. ♗:c5!!

Kale ve şahın bloke olması ile pozisyon oluşturmak için tempo kazanmaya izin veren güçlü bir hamle. Siyahlar fili almak zorunda çünkü iki figürü tehdit altındadır.

5. ... ♗:c5 6. ♔c6 ♗b6 7. b4

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)*. Filin her hamlesine karşı kale b5 karesine geçer.

7. ... ♗f2 8. ♖b5 ♗b6 9. ♖a5+! ♗:a5 10. b5#

64) ½

1. ♗f6+!

Etüdün ana fikri, bloke pozisyonu oluşturarak oyundan siyah şahı hariç tutmaktır. Beyazlar kalesiz bir durumda fakat başarılı bir şekilde direnç gösteriyorlar. Siyahlar materyal bakımdan büyük bir avantaja sahip olduğundan başka hamleler derhal yenilgiye götürür.

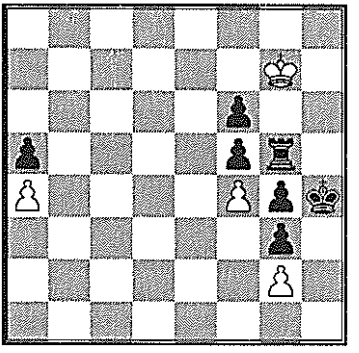
1. ... ef 2. f4 ♖h8+

2. ... ♖d8 3. ♔g6 a4 4. h6 a3 5. h7=, devamı hiçbirşey vermez.

3. ♔g7!

3. ♔g6 ♖:h5 4. ♔g7 ♖g5+! 5. ♔h8 ♔h5 6. ♔h7 ♖g6 7. a4 *(7. a3 ♖h6+ 8. ♔g7 a4)* 7. ... ♖g5!, ve siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)* ve kaybeder.

3. ... ♖:h5 4. a4 ♖g5+ (D)



5. ♔h8!

5. ♔h7? ♔h5, devamında beyazlar kendi hamlesi sırasında hamle yapma dezavantajı durumuna düşer ve kaybeder.

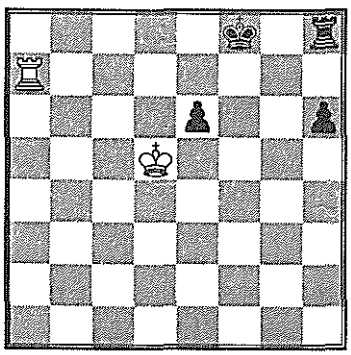
5. ... ♖g6 6. ♔h7 ♔h5 7. ♔h8=

Bu etüt geleceğin dünya şampiyonu Vasily Smyslov tarafından 17 yaşındayken oluşturulmuştur.

65) 1:0

Beyazların materyal avantajı yoktur, fakat tahtanın kenarında rakibin kale ve şahının bloke olması sayesinde kazanıyor. Bunun için herhangi bir şeyin akıllıca feda etmek gerekir.

1. ♖a7+ ♔f8 2. ♖:f6 ♗e6+ 3. ♖:e6! fe+ (D)



4. ♔e5!!

Piyonu canlı bırakmak gerekir ki siyah kalenin 6. hatta serbest hareket etmesini engellesin.

4. ... h5 5. ♔f6 ♖h6+ 6. ♔g5 ♖h8 7. ♔g6 ♖g8+ 8. ♔f6+−.

66) 1:0

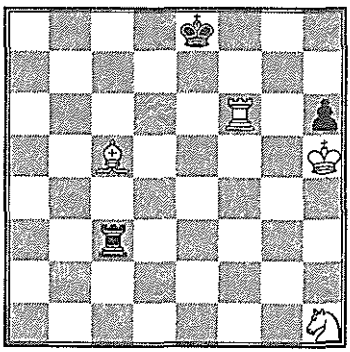
Siyahlar kaybetmiş oldukları eksik materyali geri alma ve oyunu berabere yapmaya yakın.

1. ♖d6+ ♔f7

2. ♖a6, yanıtından dolayı şah e5 karesine gitmemelidir.

2. ♗b4 ♗c5! 3. ♗:c5 ♖:c3 4. ♖f6+!! ♔e8

4. ... ♔:f6 5. ♗:d4+.



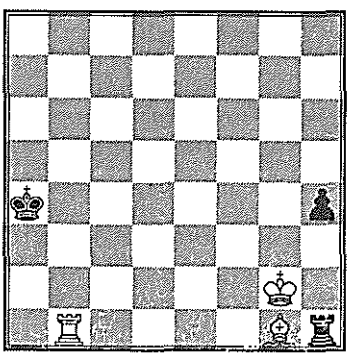
5. ♗g1!!

Kalenin bloke olmasını hazırlayan güçlü bir hamle. Siyahlar atı alır fakat kale h1 karesine saplanır kalır.

5. ... ♖h3+ 6. ♔g4 ♖:h1 7. ♖f1! ♔d7 8. ♖e1! ♔c6 9. ♖d1! ♔b5

Siyah şah siyah karelere çıkamıyor bu yüzden dikeyi terk etmek zorunda, ama tahtanın kenarında ne yapacak?

10. ♖c1! ♔a4 11. ♖b1! h5+ 12. ♔g3 h4+ 13. ♔g2 (D)

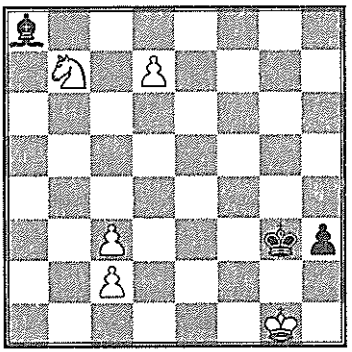


Güzel bir bitiş pozisyonu, siyah kale düşer.

Bu etüt şahın sadece tek renk kareler üzerinden gidebildiği bir durumda tek kale ile şahı tahtanın kenarına doğru sıkıştırmayı öğretici bir biçimde göstermektedir.

67) 1:0

1. ♘e6! ♘c6 2. a7 ♗f3+ 3. ♔g1 ♘d8! 4. ♘:d8 h4 5. a8♕!! ♗:a8 6. ♘b7! h3 (D)



7. d8♘!

Filin a8 karesinde bloke edilmesi. Beyazlar kazanır.

68) ½

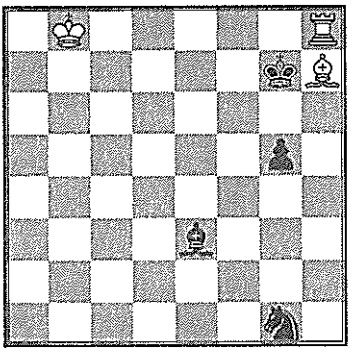
Beyazların iki figürü tehdit altındadır. Nasıl oyun berabere yapılabilir?

1. ♖h8!

Fili verme ve birbirine bağlı rakibin iki hafif figürüne karşı kaleyle oynama teşebbüsü siyahların ince oyunuyla aşağıda çürütülmektedir:

1. ♖h4 ♔:g8 2. ♖g4 ♔g7 3. ♔b7! ♔h6!! 4. ♖g3 ♗c5! 5. ♔c6 ♗d4 6. ♖g4 ♘f3 7. ♖f4 ♘e5+ 8. ♔d5 ♗g1! 9. ♔:e5 ♗h2 10. ♔e4 ♗:f4 11. ♔:f4 ♔h5−+.

1. ... ♔g7 2. ♗h7! g5! (D)



3. ♗f5!! ♔:h8 4. ♗g4!

Müthiş bir pozisyon! Beyazlar atsız ve piyonsuz, fakat fil aynı zamanda hem at hem de piyonu bloke ediyor ve siyah şahın beyaz kareler boyunca yolunu.

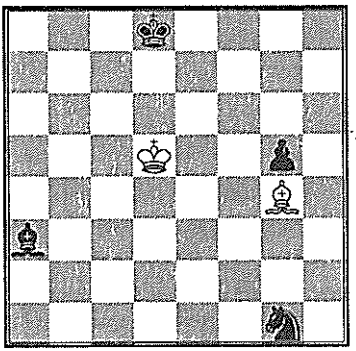
4. ... ♔g7 5. ♔c7

Beyaz şah kendi subayına yardım için koşuyor.

5. ... ♔f6 6. ♔d6 ♗c1

Siyahlar bu beklenmedik hamle ile beyazların elinden hamle yapma dezavantajı durumunu *(zugsvang)* almak istiyor, fakat ona gerek yok.

7. ♔d5 ♗a3 8. ♔e4 ♔e7 9. ♔d5 ♔d8 (D)



10. ♔c6

Siyah şah, at ve piyon bloke, siyah fil de zararsız olduğu için berabere.

69) 1:0

Siyah geçer piyonun daha önce vezir olduğu görünüyor. Fakat beyazlar geçer piyonu bloke ederek güzel bir mat atağı uyguluyor.

1. ♖d2!! ♖:d2 2. ♖h1+ ♖d1 3. ♖e1!! ♖:e1 4. e7 ♖d1 5. e8♕ e1♕ 6. ♕g6+

Partinin kaderini tahtanın kenarındaki savunmasız siyah şahın bloke olması belirlemktedir.

6. ... ♔a1 7. ♕a6+ ♔b1 8. ♕a2+ ♔c1 9. ♕b2#

70) 1:0

Henry Moiseevich Kasparian (1910-1995), satranç ustası ve önde gelen ermeni satranç kompozitoru.

Etüt kurmanın taçsız dünya şampiyonu. Etüt kompozisyonu konusunda pekçok kitabın yazarı. Etüt kurmada dünyanın ilk büyükustası.

1. e5

1. ♖c6 ♘d3 2. ♔g7 ♗d7 3. ♔f6 ♔f4; veya 1. ♖b8 ♗:b5 2. ♖:b5 ♔f4 3. e5 ♔f5 4. ♔g7 ♘d3, devamları kazanmaz.

1. ... ♘d3 2. ♖b8

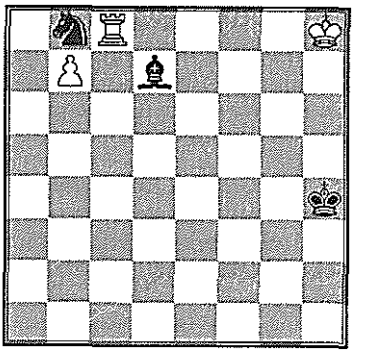
2. e6? ♘f4 3. e7 ♗:b5! 4. ♖:b5 ♘g6+ 5. ♔g7 ♘:e7 6. ♖c5 ♔f4 7. ♔f6 ♘g8+ 8. ♔g7 ♘e7, devamı beraberliğe götürür.

2. ... ♗d7 3. b6! ♘:e5 4. ♖g8+ ♔h4!

Şah dikey boyunca gelecekteki kalenin şah çekiminden saklanıyor.

5. b7 ♘c6 6. ♔g7!!

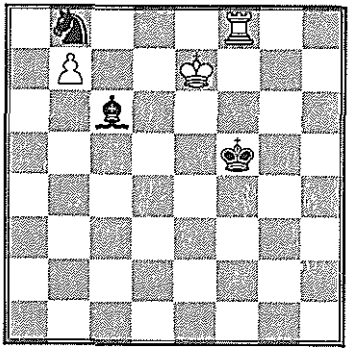
6. ♖c8 ♘b8!, varyantındaki geçer piyonu bloke etme metodu siyahların durumu berabere yapmasına izin verir. (D)



7. ♖:b8 ♗c6 8. ♔g7 ♔g5 9. ♔f7 ♔f5 10. ♔e7 ♔e5

6. ... ♔g5! 7. ♔f7+ ♔f5 8. ♖f8!!

Bu hamle ile beyazlar rakibi hamle yapma dezavantajı durumuna sokar *(zugsvang)*. Siyahlar 8. ♖c8? ♘b8! 9. ♔e7 ♗c6! 10. ♖f8+, devam yolu durumunda kurtulur. (D)



10. ... ♔e4!! 11. ♖:b8 ♔e5, veya ; 8. ♖h8? ♘b8 9. ♖c8 ♗a4!

8. ... ♘b8 9. ♔e7+

9. ♖c8? ♗a4!, devamı zaferi kaçırır.

9. ... ♔e5 10. ♖c8!!

Şimdi programlanmış 10. ... ♗c6, hamlesine karşı beyazlar atı vurur ve siyahlar hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* düşer.

10. ... ♗a4 11. ♖c5+ ♔d4 12. ♔d6 ♗b3 13. ♖a5+−.

Hamle Yapma Dezavantajı Durumu (Zugsvang)

88) 1/0

Beyazların mat yapmak için kaleyi g3 karesine nakletme fikrine sahip. Fakat siyahların karşı atağından dolayı *(f2 noktasına saldırı)* o fikir hemen işlemez. Bu yüzden güçlü bir satranççının kurallarına göre oynayalım: **Rakibin figürlerinin durumunu kötüleştir!**

1. ♖a8!

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)*: kaybettiren hamleyi yapmak zorunda.

1. ... ♖h6 2. ♖a1 ♖h8 3. ♖g1 ♖a8 4. ♖g3

Şimdi siyah kale tempo kaybettiği için beyazların mat etmesi kaçınılmaz.

89) 1:0

Siyah şahın a8 karesine gidebilmesinden dolayı, beyaz şahın a4 piyonunun peşine düşmesi faydasız. Fikir tek: siyah şahı pat durumuna sokma ve piyonu hamle yapmaya zorlama.

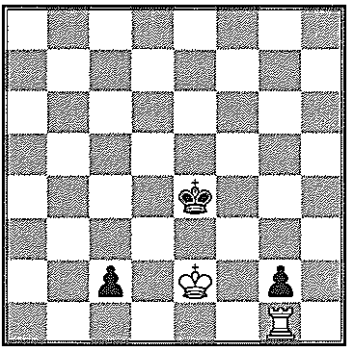
1. ♔f4! ♔g2 2. ♗h4! ♔h3 3. ♗g3 ♔g2 4. ♔g4 ♔f1 5. ♔f3 ♔g1 6. ♗d6 ♔f1 7. ♗b4 ♔g1 8. ♗c5+ ♔h2 9. ♗f2 ♔h1 10. ♔g3 a3 11. ♔f3 ♔h2 12. ♗c5

90) 1:0

1. ♔f2!

1. ♔:g2? ♔e4 2. ♔f2 e1♕+!! 3. ♔:e1 ♔d3 4. ♖a1 ♔c3 5. ♖c1 ♔d3, devamı sadece bereberliğe götürür. Pozisyonel beraberlik.

1. ... ♔e4 2. ♔:e2 ♔d4 3. ♖g1 ♔e4 (D)



4. ♖e1!!

Zafere götüren tek yol.

4. ... ♔e5

Eğer 4. ... ♔d4, oynanırsa, o zaman 5. ♔d2, oynanır.

5. ♔e3!!

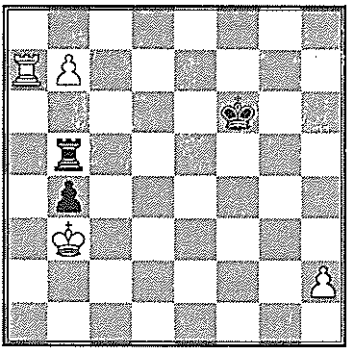
91) 1:0

1. b7! ♖b5 2. ♖:a6+ ♔f7

b7 piyonunun peşine düşmek faydasızdır: 2. ... ♔d7 3. ♖h6 ♔c7 4. ♔c4 b3 5. ♔:b5 b2 6. b8♕+ ♔:b8 7. ♖b6+ ♔c7 8. ♔c5.

3. ♖a7 ♔f6 (D)

(3. ... ♔g6 4. h4 ♔h6 5. h5, devamında 5. yataydaki açmazdan dolayı piyonu kırmamak gerekir).



4. h3!

Sadece bu hamle siyahları hamle yapma dezavantajı durumuna sokar.

4. ... ♔g6 5. h4 ♔h6 6. h5! ♔:h5

veya 6. ... ♖b6 7. ♖a6

7. ♖a5!

92) 1:0

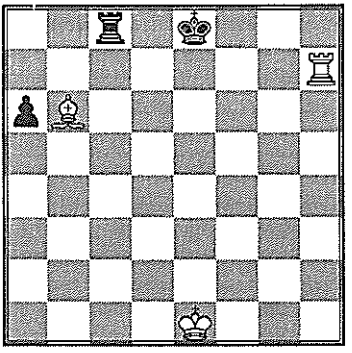
1. ♗c5!

Bu etüt beyaz figürlerin işbirliği üzerine kuruludur: kale şahın son hattan dışarı çıkmasına izin vermez ve siyah meslektaşını 8. yatayda şah çekerek alma tehdidi yapıyor, fil siyah kaleyi bloke ediyor ve onun son yataydan çıkmasına izin vermiyor. Beyaz şahın görevi basit: şah çekimi altına girmemek ve siyah geçer piyonu bloke etmek.

1. ... ♖c8

Veya 1. ... ♔c8 2. ♗a7! a5 3. ♔d1.

2. ♗b6+ ♔e8 (D)



3. ♗c7!

Bloke etme ve hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*.

3. ... a5 4. ♔d1 a4 5. ♔c1 a3 6. ♔b1 a2+ 7. ♔a1!

93) 1:0

Beyazlar vezir kanadını kaybetmiş fakat şah kanadında piyon yarmasını gerçekleştirebilir.

1. e5!

1. g4, hamlesine karşı 1. ... h4!, oynanır; 1. h4, hamlesine karşı ise siyahlar 1. ... f5!, hamlesini oynar.

1. ... ♔b4

(1. ... h4? 2. g3!)

2. h4 ♔:c4 3. g4 ♔d5 4. gh ♔:e5

Şah beyaz piyonun karesi içinde fakat beyazlar kenardaki duble piyonla hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)* oluşturuyor.

5. h6 ♔f6 6. h5 b5

Beyaz şah bütün piyonları topluyor: sanki hipnoz olmuş gibi kendileri ona gidiyor.

7. ♔d2 b4 8. ♔c2 e5 9. ♔b3 e4 10. ♔:b4 b5 11. ♔c3

Grigoriev Nikolai DIMITRIEVICH (1895-1938), Rus satranç ustası ve etüdistidir. Oyunsonu konusunda önde gelen analitikçilerden ve güzel piyon etütlerinin yazarıdır.

94) 1:0

Piyon oyunsonunda karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumunun *(zugsvang)* tam bir kolleksiyonu bu etütte bulunmaktadır.

1. ♔g1 f4 2. ♔f1 ♔g8 3. ♔e2 ♔f7 4. g3 fg 5. ♔:e3 ♔g6 6. ♔e2 ♔:h6 7. f4!

(7.♔f1? ♔g5 8. ♔g2 ♔f4 9. a3 h6 10. h4 h5 11. ♔h3 ♔:f3, pat).

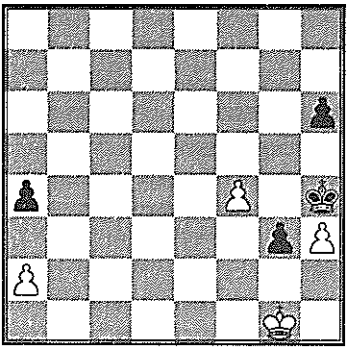
7. ... ♔h5 8. ♔f1!!

(8. ♔f3? ♔h4 9. ♔g2 h5 10. ♔g1 a3 11. ♔h1?? ♔:h3 12. f5 g2+

13. ♔g1 ♔g3 14. f6 h4 15. f7 h3 16. f8♕ h2#)

8. ... ♔h4 9. ♔g1! h6 (D)

Beyazların yaratıcı oyununa karşı siyahlar bütün güçleri ile savunma yaparak yanıt veriyorlar.



10. ♔h1!!

(10. a3? h5)

10. ... a3 11. ♔g2 h5 12. ♔g1! g2 13. ♔h2!

Son hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*.

95) 1:0

Siyah kalenin g1 karesinden şah çekme tehdidi, bu yüzden beyazlar bir şeyler düşünmek zorunda.

1. ♖g7+ ♔h8 2. ♖g8+!!

Çok güzel bir hamle! Beyazlar hamle yapma dezavantajı durumunu *(zugsvang)* oluşturuyor.

2. ... ♔:g8 3. h7+ ♔h8 4. ♔h6 a6 5. h3 a5 6. h4 a4 7. h5

Kalenin uzaklaşması durumunda fil mat eder.

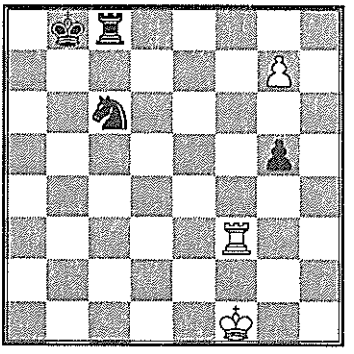
96) 1:0

Azınlıkta oynayarak beyazlar kazanır. Fakat bunun için hamle yapma dezavantajı durumunun kazandırıcı fikrini ve güçlü birinci hamleyi bulmak gerek. Piyonu derhal g7 karesine sürmek hiçbirşey vermez: siyahlar e5 karesinden şah çeker. b7 geçer piyonu düşman tarafından çevrili olduğu için kendi hayatını şahı pasifize etmek için, sekizinci yataya çekerek, feda ediyor. Bu önemli tekniği ezberleyelim, o bize sadece bir kez lazım değil.

1. b8♕+! ♔:b8 2. g7 ♖e5+ 3. ♔f1!!

Şah f2 karesine gitmemeli, at o noktaya ulaşıyor: 3. ♔f2 ♖e8 4. ♖f3 ♖c8 5. ♖f7 ♘e5 6. ♖f8 ♘g4+ 7. ♔g3 ♘h6

3. ... ♖e8 4. ♖f3! ♖c8 (D)



5. ♖f7!!

Harikulade bir hamle yapma dezavantajı pozisyonu *(zugsvang)*! Üç figürden hiçbirisi kalenin f8 karesindeki tehdidinden dolayı yerinden hareket edemiyor. Piyonla yapılan hamle derhal biter.

5. ... g4 6. ♔g1 g3 7. ♔g2

Bu etüt bir kez daha şu iki pozisyonel fikrin faydasını onaylamaktadır:

1) rakibin şahını tahtanın kenarında alıkoymak,

2) kale ile sondan bir önceki yataya girmek.

97) 1:0

Beyazlar büyük bir materyal avantaja sahip, fakat pozisyonu değerlendirmek için onun özelliğini anlamak gerekir. Siyahlar veziri ♗e5 hamlesi ile kazanabilir, çünkü şah mat tezgahında. Siyah şahta iyi bir durumda değildir çünkü o da emekli-kaleye bağlı ve halihazırda kendi kendine yardım edebilecek durumda değil. Partinin sonucu hamle yapma dezavantajı durumuna kimin düşmesine bağlı. Bu yüzden her zamanı tempoyu, piyonun hamlelerini göz önünde bulundurmak gerek.

1. ♔h6!

1. ♔g7 ♗e5, devamı hatalı ve beyazlar artık mecburen piyonla oynamak zorunda üstelik kendisine hiçbir faydası olmadan: 2. b4 *(2. c4 ♗:f6+ 3. gf b4)* 2. ... ♗h2 3. ♕f1 ♗e5+ 4. ♕f6=;

Veya 1. g6 ♗e5 2. ♕:e5+ de 3. g7 f5 4. ef ♔f7 5. gf♕+ ♔:f8 6. c4 bc 7. bc e4 8. c5 e3 9. c6 ♔e7 10. f6+ ♔:f6 11. c7 e2 12. c8♕ e1♕ 13. ♕f8+ ♔g5=

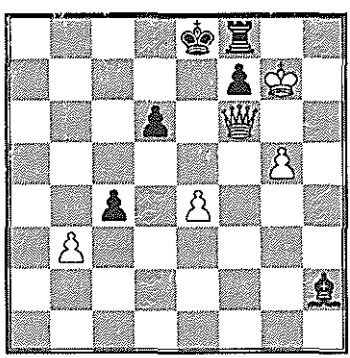
1. ... ♗e5 2. ♔g7 ♗h2

Beyazların rezervi var: vezir kanadı piyonları.

3. c4!

3. b4?? ♗e5, devamı tamamen kötü.

3. ... bc



4. e5!!

Hamle sırasını piyon fedasıyla rakibe vermek. 4. bc? ♗e5, hamlesinden sonra beyazlar hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* düşer.

4. ... ♗:e5 5. bc

6. c5, hamlesinden dolayı filin geri çekilememesi ile siyahlar hamle yapma dezavantajı durumuna düşer.

5. ... ♗:f6+ 6. gf ♖h8 7. ♔:h8 ♔d7 8. ♔g8! ♔e6 9. ♔g7

98) 1:0

Fil ve tehlikeli piyona karşı siyahlar 4. hatta iki bağlantılı geçer piyona sahip. Telafinin yetersizliği gibi bir intiba var, ama göz önünde bulundurulması gereken geçer piyonlara a2 karesinde bulunan siyah aktif şah yardım etmektedir. Ne var ki bir bilgenin söylediği gibi, bizim eksikliğimiz bizim üstünlüğümüzün devamıdır. Siyah şah kendi dik kafalılığı yüzünden hamle yapma dezavantajlı mat finalinde güzel bir vezir fedasına çatıyor.

1. ♗g5!

Diğer hamleler kazandırmaz:

a) 1. ♖f5 ♖g1+ 2. ♔c2 b3+ 3. ♔c3 b2 4. f7 ♖c1+ 5. ♔d4 ♖c8;

b) 1. f7 ♖f6 2. ♖d7 b3 3. ♗c3 ♖f1+ 4. ♔d2 a3.

1. ... b3

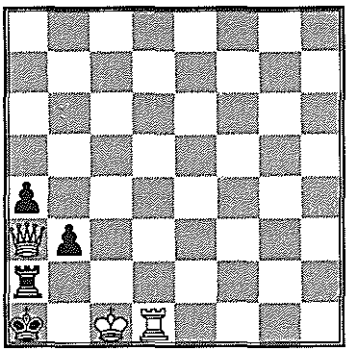
1. ...♖g8 2. ♖d2+ ♔b3 3. f7 ♖f8 4. ♖f2 a3 5. ♔b1, devamı kötü.

2. ♖d2+ ♔a1 3. f7 ♖:g5

(3. ... a3? 4. ♖d1 ♖d6 5. f8♕ b2+ 6. ♔c2+−).

4. f8♕ ♖g1+ 5. ♖d1 ♖g2! 6. ♕a3+ ♖a2 (D)

Tek savunma ama yeterli görünüyor.



7. ♖d2!!

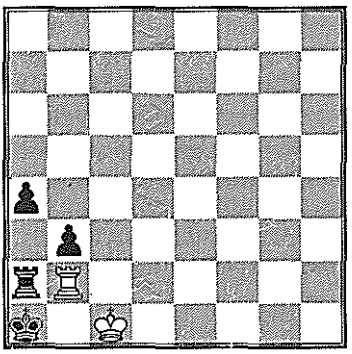
Harikulade bir hamle! 7. ♕c5 ♖h2! 8.♕a3+ ♖a2, devamı pozisyon tekrarına götürür.

7. ... ♖:a3

7. ... b2+ 8. ♕:b2+ ♖:b2 9. ♖:b2 a3 10. ♖b1+ ♔a2 11. ♖b8 ♔a1 12. ♔c2 a2 13. ♔b3 ♔b1 14. ♖h8 a1♘+ 15. ♔c3 ♔a2 16. ♖b8+−, devamı kaybettirir.

8. ♖b2 ♖a2 D

Hamle yapma dezavantajı durumundan *(zugsvang)* dolayı siyah kale bir kare aşağıya iner ve kendi şahını bloke eder. Bu felakete götürür.



9. ♖b1#

99) ½

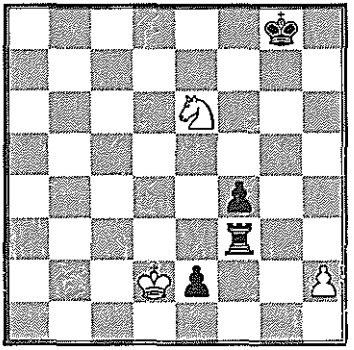
1. ♘hg5+!

Atın f3 karesine çıkması gerektiği açık, fakat bunun nedeni ne? 1. ♘eg5+? ♔h6 2. ♘f3 ♖f1 3. ♔d2 ♖:f3 4. ♘g1 ♖e3 5. ♘:e2 ♔g5, ve siyahlar kazanır.

1. ... ♔g8

1. ... ♔h6 2. ♘f7+, devamından sonra her iki piyonu kaybetmemek için şahın dönmesi gerekmektedir.

2. ♞f3 ♖f1 3. ♔d2! ♖:f3 (D)



4. ♔e1!!

İşte fikir bu! Kale f4 piyonuna bağlı ve yapacak hamlesi yok. Siyah şah için f7 ve h7 kareleri çataldan dolayı mayınlı.

Karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumunun eşiğindeyiz, siyahlar sadece şah ile g8-h8 karelerine gidebilmekte, beyazlar ise piyonla oynayabilmekte. Şahın seçeneği yok. Bu yüzden oyunun sonucu 5. hamlede h2 piyonunun duracağı yere bağlı.

4. ... ♔h8 5. h3!

5. h4?, hamlesinden sonra piyon h7 karesinden şah çektiğinden şah h8 karesine geçer, ve beyazlar hamle yapma dezavantajından dolayı kaybeder.

5. ... ♔g8 6. h4 ♔h8 7. h5 ♔g8 8. h6 ♔h8 9. h7

Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda. Kalenin hamle yapması gerekir. Berabere.

100) 1:0

1. d7

Bu hamle derhal siyah şahı hareketten yoksun bırakır. 1. a6? ♔e6 2. ♔g3 ♖b1! 3. ♔:g4 ♔d7, devamı ile beraberlik.

1. ... ♔e7

(1. ... ♖d1? 2. ♖c7 ♔e7 3. a6 ♖a1 4. a7+–).

2. ♖d6 ♔d8 3. a6

3. ♖d5? ♖a3 4. ♔f2 ♖f3+ 5. ♔e2 ♖f6=, devamı zaferi kaçırır.

3. ... ♖a3!

Kale iki savunma işiyle aşırı yüklü: piyonun arkasında nöbet tutuyor ve beyaz şahın ilişiğini kesiyor. Kazanmak için beyazların bu durumu değerlendirmesi gerekir. Fakat hamle sırası siyahlardayken şahın üçgen içerisinde oynaması gerek. Sağdaki dikeyde üç karede dolaşmayı başaramaz çünkü, orada kalenin şah çekmek için kullanacağı dayanak noktası var.

4. ♔f2!

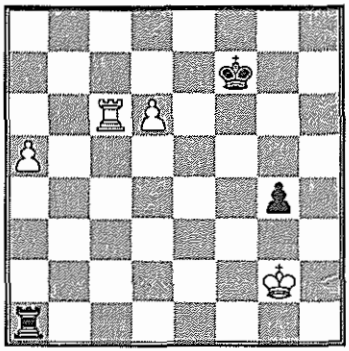
(4. ♔g1 ♖g3+! 5. ♔h2 ♖h3+ 6. ♔g2 ♖a3! 7. ♔f1? ♖a2! 8. ♔g1 g3, beyazlar hamle yapma dezavantajı durumunda. 9. ♔f1 ♖f2+ 10. ♔e1 ♖a2 11. ♔f1=)

4. ... ♖f3+ 5. ♔e2!

5. ♔e1?, hamlesi 5. ... g3!, hamlesinden dolayı hatalıdır.

5. ... ♖a3 D

Şimdi beyaz şah üçgen için kareleri buluyor: e1, d2, ve e2.



6. ♔e1!

(6. ♔d2? g3!)

6. ... ♖e3+

Veya 6. ... g3 7. ♔f1 ♖a2 8. ♔g1; 6. ... ♖a1+ 7. ♔f2 ♖a3 8. ♔g2.

7. ♔d2! ♖a3 8. ♔e2 ♖a2+

Veya 8. ... g3 9. ♔f1 ♖a2 10. ♔g1

9. ♔f1 ♖a1+ 10. ♔f2! ♖a3 11. ♔g2

Sonunda siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda, ve şah yararak g3 karesine geçer.

11. ... ♖a2+ 12. ♔g3 ♖a4 13. ♔h4 ♖c4 14. a7 ♖a4 15. ♖h6! ♔:d7 16. ♖h8!

101) 1:0

Beyazların bir müddet için fazla veziri olacak, onlar bunu somut bir tehdit yaratmak için kullanırsa o zaman kazanabilirler. Bildiğiniz gibi siyah vezirin çıkması kaçınılmaz olduğuna göre, bu nasıl bir tehdit yaratabilir? Basiretli bir satranççı siyahların kötü şahı olduğunu fark eder: piyonsuz ve tahtanın kenarında. İşte bu asıl hedeftir.

1. ♕:g2!

Sadece bu hamle kazandırır. Tehlikeli geçer piyonu yok eder, bu arada önemli a8 ve d5, daha sonra aşikar ola-

cağı gibi, h1 ve e4 karelerini kontrol edeceği ana diyagonale veziri geçirir. Diğer hamleler sıfırdan başka bir şey vermezdi:

a) 1. ♔f5 b2;

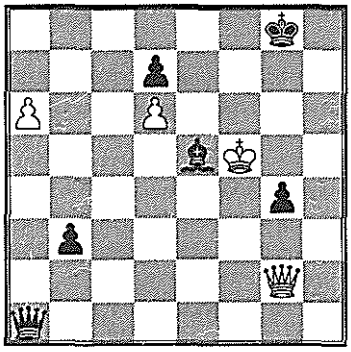
b) 1. ♔g5 ♔g7;

c) 1. a7 ♗e5+ 2. ♔f5 ♗:g3 3. a8♕+♔h7 4. ♔f6 ♗e5+ 5. ♔f7 ♔h6 6. ♕e4 ♔g5 7. ♕:e5+ ♔h4;

d) 1. ♕:b3+ ♔g7 2. ♕d1 ♗f6 3. ♕:g4+ ♔f8;

e) 1. ♕:g4+ ♗g7 2. ♕:g2 a1♕ 3. ♕d5+=

1. ... ♗e5+ 2. ♔f5! a1♕ (D)



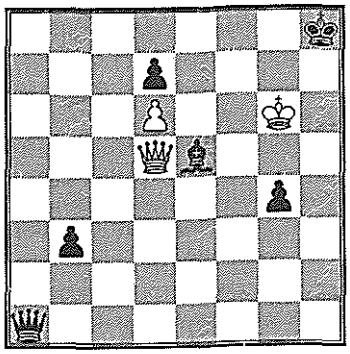
3. a7!!

Artık bildiğimiz bir fikir: geçer piyon rakibin figürlerini pasifize etmek için feda edilmektedir, mevcut durumda vezirin. Bu şekilde mücadelenin asıl alanından, şah kanadından, uzaklaştırılmaktadır. Bu tempo karşılığında beyaz şah takip edilmeden g6 karesini elde eder: beyazların ordusunun stratejik planının büyük başarısı.

3. ... ♕:a7 4. ♔g6! ♕a1

Eğer 4. ... ♕a5, oynanırsa, o zaman 5. ♕h1!

5. ♕d5+! ♔h8 (D)



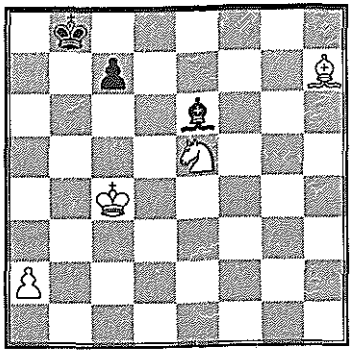
6. ♕e4!!

Vezir için hamle yapma dezavantajı durumu! Beyaz vezir e4 karesinde ideal bir biçimde durmakta buradan kendi şahına şah çekilmesine engel olmakta ve siyahların herhangi bir figür veya piyonunun yanıtına karşı mat yapmaya hazırdır. Siyah vezir yerinden kımıldayamaz: e5, a8 ve h1 karelerini koruyor. Siyahlar şah ile de hareket edemiyor: öldürücü şah çekme c4 noktasından yapılır. Teslimiyet (Kapütilasyon)!

102) 1:0

Siyah at kaybedilmekte fakat a2 piyonu ile değiştirilmesi ümit edilmektedir.

1. ♔b4 ♘c4 2. ♔:c4 ♗c8! 3. ♘e5 ♗e6+ (D)



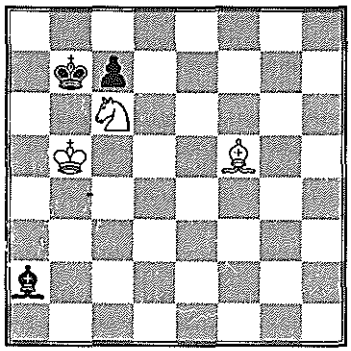
Partinin sonucu şahın hamlesine bağlı.

4. ♔b5!!

Sadece bu manevra kazandırmaktadır.

4. ♔c5 ♗:a2 5. ♘c6+ ♔c8 6. ♗f5+ ♔b7, devamı zaferi kaçırır ve beyazlar hamle yapma dezavantajı durumunda. Siyah filin tehdidinden korunamazlar. Örneğin: 7. ♔b5 ♗d5=.

4. ... ♗:a2 5. ♘c6+ ♔b7 6. ♗e4 ♔c8 7. ♗f5+ ♔b7 (D)



Beyazların bir piyonu yok sadece fazla bir figürü var, ama kazanır. Nedeni, kötü siyah şah ve hareketliliği sınırlı a2 fili. (D)

8. ♔c5

İşte farklılık bu: beyaz şah d5 karesini kontrol edebiliyor. Şimdi siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda ve fil kendine yer bulamıyor.

8. ... ♗g8

Diğer hamleler derhal yenilgiye götürür: 8. ... ♔a6 9. ♗c8#; 8. ... ♔a8 9. ♗e4.

9. ♗b1! ♔a6 10. ♗e4! ♗b3

Veya 10. ... ♗f7 11. ♗d3+ ♔b7 12. ♘d8+

11. ♗d3+ ♔b7 12. ♘a5+

Beyazlar fili kazanıyor.

103) 1:0

1. f7

Şimdi beyazlar 2. a4, hamlesini yapma tehdidini yapıyor.

1. ♖b7+ ♔:a2 2. f7 c5 3. ♔g3 g5, devamı kazanmaz. Ve şimdi beyaz şah "f" piyonunu kaybetmeden tutsaklıktan kurtulamaz.

1. ... ♔a3!

1. ... ♔:a2 2. ♔g3 ♖f5 3. ♖h2+ ♔b3 4. ♖f2+−, devamı derhal kaybeder.

2. d4

2. ♔g3? ♖f6! 3. ♔g4 *(veya 3. d4 ♖f5 4. ♔g4 ♔:a2)* 3. ... ♖f5=, devamı yanlıştır.

2. ... ♔b4

Siyahların aşağıdaki hamlesiyle 2. ... ♖f5 3. ♔g3! ♖f6 4. ♔g4+−, karşılıklı hamle yapma dezavantajı durumu ortaya çıkar.

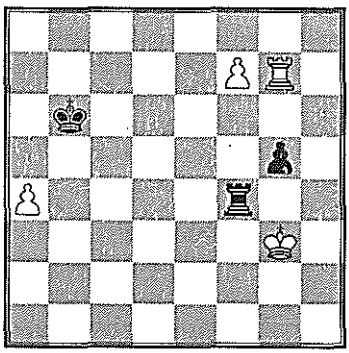
3. ♔g3! g5

3. ... ♖f5 4. ♔g4 ♔a4 5. a3! ♔b5 6. ♖h5!!, devamından sonra beyazlar çok güzel bir şekilde kazanır.

4. d5 ♔c5

Eğer 4. ... cd, oynanırsa, o zaman 5. ♖h4

5. dc ♔:c6 6. a4! ♔c5 7. ♖g7 ♔b6 (D)



Beyazlar şahın üçgen içerisindeki oyunu ile kazanıyor.

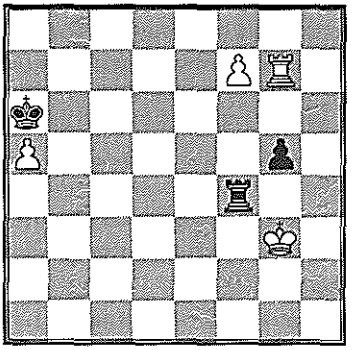
8. ♔g2!

Veya 8. ♔h3! ♖h4+ 9. ♔g2! ♖f4 10. ♔g3

8. ... ♔a6 9. ♔h3! ♔b6 10. ♔g3 ♔a6

Veya 8. ... ♔a5 9. ♖:g5+ ♔:a4 10. ♖g4 ♖:g4+ 11. ♔f3 ♖g1 12. ♔f2+−.

11. a5 (D)



Siyahlar hamle yapma dezavantajı durumunda *(zugsvang)*, yapacağı bütün hamleler yenilgiye götürür.

104) 1:0

Bu pozisyonda siyahlar piyonsuz, fakat sonuç kimin yansılama *(oppozisyon)* durumunu elinde bulunduracağına bağlı.

1. b4!

Siyahların uzak geçer piyonu olmasına rağmen, beyazlar vezir kanadında kendi geçer piyonunu organize etme fikriyle bağlantılı olarak zafer için mücadele ediyor. Bu hamleyi yapmada yavaş davranmak olanaksızdı. Siyahlar c7-c5 oynama ve şah ile d2 karesine gitme tehdidi yapıyordu.

1. ... ♔d4 2. ♔e6!!

Bunun neden tek kazandırıcı hamle olduğunu anlamak önemlidir. Beyazlar siyah şahı d5 karesine bırakmıyor, başlangıçta "h" piyonunu ileriye sürmeye zorluyor. 2. c3+, durumunda siyahlar 2. ... ♔d5!, oynuyor ve beyazlar "h" piyonu aldıklarında uzak yansılama *(oppozisyon)* durumunu elde ediyorlar:

2. c3+ ♔d5 3. ♔g5 c5 4. b5 c4 5. ♔h6 ♔e6 6. ♔:h7 ♔d7!, *(yansılama durumu siyahlarındır)* 7. ♔g6 ♔e6 8. ♔g5 ♔e5 9. ♔g4 ♔e6! 10. ♔f4 ♔d6! 11. ♔e4 ♔c5!, ve berabere, çünkü 12. ♔e5, pata götürür.

2. ... h6

2. ... c5? 3. a5; 2. ... h5 *(devamı da kaybeder: ana varyanta bakınız.)*

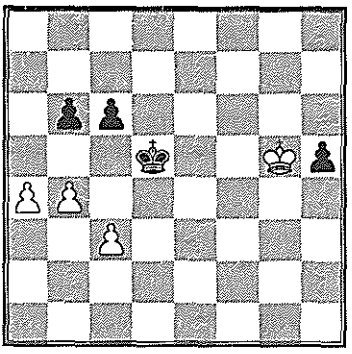
3. c3+!

Siyah şahı c4 karesine gitmeye zorlayan böylece de kendi şahına e5 karesini serbestleştiren hamle.

3. ... ♔c4 4. ♔e5!

Bu hamle "h" piyonunu daha ileriye sürmeye zorlar. 4. ♔f5? c5 5. b5 ♔d5 6. ♔g6 c4 7. ♔:h6 ♔d6, devamı beraberliğe götürürdü, ve yansılama durumu siyahların lehine.

4. ... h5 5. ♔f4 ♔d5 6. ♔g5 c6



Siyahlar inatla mücadele ediyor ve tuzak kuruyor. 6. ... c5 7. b5 c4 8. ♔:h5,

devamı derhal kaybederdi ve beyazların uzak yansılama *(oppozisyon)* durumu. Siyahların yedek hamlesi olmadığı için otomatik olarak yakın yansılama (oppozisyon) durumuna geçilir.

7. ♔h4!!

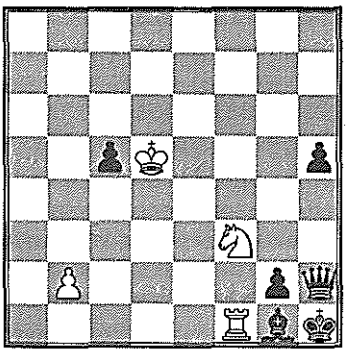
Yansılama *(oppozisyon)* durumuna düşürmek için şahların düellosu! 7. ♔:h5? c5 8. b5 c4 9. ♔h6 ♔e6=

7. ... c5 8. b5 c4 9. ♔:h5 ♔d6 10. ♔h6! ♔e6 11. ♔g6 ♔d6 12. ♔f6

105) 1:0

Bu pozisyonda siyahlar kaleye karşı çok güçlü geçer piyonlara ve açıkta bulunan beyaz şah şeklinde bir telafiye sahip. Fakat bütün bu materyal oranı beklenmedik çok güzel bir kombinasyondan sonra ikinci plana atılmış oluyor.

1. ♕:h2+!! ♕:h2 (D)



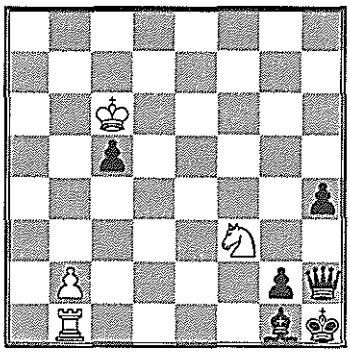
Beyazlar akılları durduran güçte bir darbe yaptı ve bütün siyah figürlerin derin bir hamle yapma dezavantajı çukurunun içinde olduğu derhal ortaya çıktı. Fakat oyunun sonucu kalenin şimdi nerede bulunduğuna bağlı. Sorun, siyahların beraberliğe götüren bir karşıoyunun varlığı ve şimdi ona karşı koymak gerektiğidir.

2. ♖b1!!

Bu hamledeki fikri çözebilene ödül!

2. ... h4 3. ♔c6! D

Düşman dolap çeviriyor! Şahın derhal başkentini a8 karesine taşıması gerekiyor! 3. ♖d1? h3 4. ♔e4 c4 5. ♖c1 c3 6. b4 c2 7. b5 ♕e5+ 8. ♔:e5 h2 9. ♘:h2 ♔:h2 10. ♖:c2 ♗b6, devamı beraberliğe götürüdü.



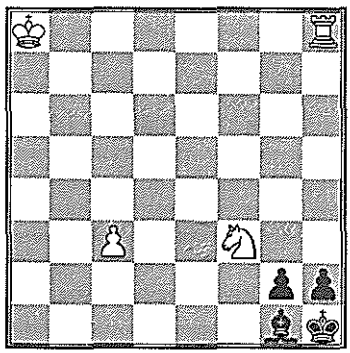
3. ... h3 4. ♔b7! c4 5. ♔a8! c3 6. bc ♕b8+ 7. ♖:b8

Şahın neden acele ettiği bu yüzdendi! O sadık kalesini özlemişti, özellikle onun veziri alması gerekiyordu.

7. ... h2

Veya 7. ... ♗f2 8. ♖h8; 7. ... ♗d4 8. cd h2 9. ♖h8 g1♕ 10. ♖:h2+, devamıyla kazanç.

8. ♖h8 (D)



Bu kısımdaki etütlerin sonuncusuydu, fakat ne kadar çekici bir hamle

yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*, takip eden hamleyle kaçınılmaz mat.

Figür İşbirliği

116) 1:0

Tipik bir fil ve at işbirliği: fil feda ediliyor, at geçer piyona yetişiyor.

1. ♘e7+!

1. ♗b5+ ♔:b5 2. ♘d6+ ♔b4 3. ♘:e4 c2 4. ♘f2 ♔c3, devamı kötüdür.

1. ... ♔b7

Veya 1. ... ♔c5 2. ♘f5 c2 3. ♘d4 c1♕ 4. ♘b3+.

2. ♗a6+! ♔a8 3. ♘c6! c2 4. ♗b7+! ♔:b7 5. ♞a5+ ♔b6 6. ♘b3

117) 1:0

Bütün beyaz figürlerin ortak güç-birliği yapmasıyla ümitsiz gibi görünen bir durumda zafer elde etmeyi başarıyor.

1. ♘c6! ♔:c6

At feda edilmiş fakat tempo kazanılmıştır: siyah şah d4 piyonundan uzaklaştırılmış bir durumda.

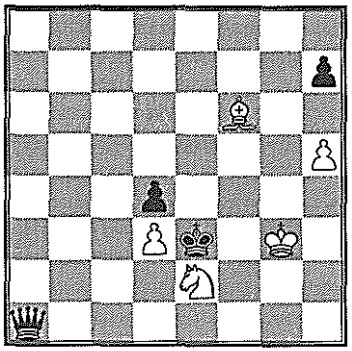
2. ♗f6 ♔d5 3. d3!! a2 4. c4+ ♔c5 5. ♔b7!! a1♕ 6. ♗e7#

Etüt çekicidir.

118) 1:0

1. ♗f6 d4 2. ♘e2 a1♕ D

Siyah vezirin ortaya çıkmasına karşı beyazlar güzel bir kombinasyonel darbe ile mat tehdidi yaparak yanıt veriyor.



3. ♘c1!! ♕a5

Eğer 3. ... h6, oynanırsa, o zaman 4. ♗e5, oynanır.

4. ♗:d4+!!

Fil ve atın işbirliği.

119) ½

Piyon vezir oluyor, beyazların konumu umutsuz. Fakat onların figürleri tek bir ekip gibi hareket ediyor ve bir mucizeyi gerçekleştiriyor.

1. ♘a3! ♘:a3 2. ♔c8!! a1♕ 3. ♗c3! ♕d1 4. ♘c7+ ♔a7 5. ♗d4+! ♕:d4 6. ♘b5+ ♘:b5

Pat.

120) 1:0

Kale ve filin işbirliğine ait bir etüt. Bu figürler mat ağını örüyor, ondan kurtulmak için siyah şaha vezir bile yardım edemez.

1. ♗b5+!

1. ♖c1 ♘c5+ 2. ♔b5 ♘b3; 1. ♖:d4+ ♔c7 2. ♖d1 ♘c3+, devamları kötü.

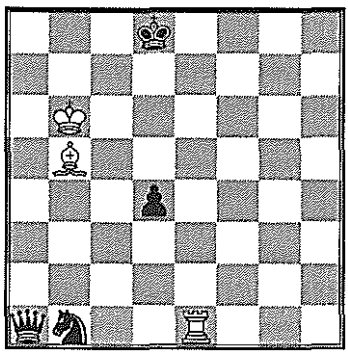
1. ... ♔d8

Veya 1. ... ♔d6 2. ♖c1 ♘c3+ 3. ♔b4 ♘b1 4. ♖c6+ ♔d5 5. ♖a6

2. ♖c1 ♘c3+ 3. ♔a5 ♘b1 4. ♔b6!!

Hamlelerin değişmesi durumunda siyahlar kurtulur: 4. ♖e1 ♔c7!

4. ... a1♕ 5. ♖e1



Kalenin matından kurtulmak sadece veziri vermekle olası.

121) ½

"Beyazlar atı kaybediyor, ve pes etmek gerekiyor. O zaman etüt bunun neresinde?" Fakat değerli okuyucular unutmayınız ki bugün sizin büyücü Mark Svelevich Liburkin ile randevünüz var.

1. ♘e3!

Bu pozisyonu kurtarmak için özellikle **bu atı** vermek gerekiyor.

1. ... ♖d3 2. ♔c2! ♖:e3 3. ♘d8!!

Burada özgün görünen şey üstelik kale tarafından savunulan piyona atın saldırmasıdır. Fakat bu andan itibaren canlı kalan iki beyaz figürden herbirisi, şah ve at, stratejik plana uygun olarak çalışır *(herbiri kendi işini yapıyor fakat amaçları ortak)*: kaleyi piyona bağlamak ve siyah şahı a8 karesinden çıkarmamak.

3. ... ♖e2+

Eğer 3. ... e5, oynanırsa, o zaman 4. ♘f7, oynanır, ve beyazlar at ve şahın ortak çabasıyla piyonu kazanır.

4. ♔c3 ♖e3+ 5. ♔d2 ♖e4 6. ♔d3 ♖e5 7. ♔c3!

Kale e5 karesindeyken siyah şah çataldan dolayı hamle yapamaz. Kale "e" hatının başka bir karesindeyken de kaleye yapılan saldırıdan dolayı siyah şah hamle yapamaz. Berabere! Çok güzel bir pozisyon!

122) ½

Beyaz figürler oldukça uzakta, bu yüzden iki siyah geçer piyon oldukça tehlikelidir.

1. ♗c5!

1. ♘c7 ♔f4 2. ♘e6+ ♔e5 3. ♘:d4 ♘:d4 4. ♗c5 ♔d5 5. ♗f8 ♔c4 6. ♔g6 ♔b3 7. ♔f6 ♘c6, devamı kaybeder.

1. ... d3 2. ♘b6!

2. ♘c7 ♔f5 3. ♗b4 a3 4. ♗:a3 d2 5. ♘d5 ♔e4, devamından sonra piyon vezire dönüşür.

2. ... a3 3. ♗:a3 d2 4. ♘d5!!

Bu zor hamlenin ana fikri: veziri çatal yardımıyla kazanabilme tehdidiyle şahı, at ve fille kovalama.

4. ♗e7+ ♔f4 5. ♘d5+ ♔f3 6. ♘e3 ♔:e3 7. ♗g5+ ♘f4, devamı kaybeder.

4. ... d1♕ 5. ♗e7+ ♔h5 6. ♘f6+ ♔h4 7. ♘e4+ ♔h5 8. ♘f6+ ♔g5 9. ♘d5+

123) ½

Siyahların veziri çıkıyor, nasıl oyun berabere yapılabilir?

1. ♘b6+ ♔e6!

Bu devam yollarından sonra beyazların ödevi daha kolay. 1. ... ♘:b6 2. cb b1♕ 3. b7 ♕h1+ 4. ♔g7 ♕g1+ 5. ♔h8=; veya 1. ... ♔e4 2. ♘a4; 1. ... ♔d4 2. ♖d8+

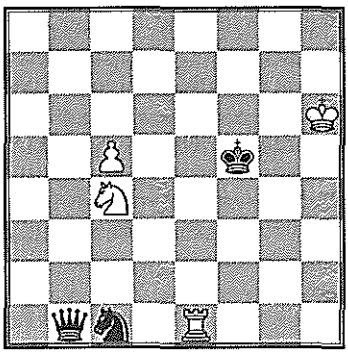
2. ♖e8+ ♔f5

Veya 2. ... ♔f6 3. ♖e1 ♘c1 4. ♘d5+ ♔f5 5. ♘c3

3. ♖e1 ♘c1 4. ♘:c4

4. ♖e4 ♔a5! 5. ♖b4 ♔ab3, devamı kurtarmaz.

4. ... b1♕ (D)



5. ♖e4!!

Güzel ve oldukça güçlü bir hamle! Beyazlar berberliğe götüren uyumlu figür konuşlanışını buldu. 5. c6 ♕b8 6. ♘e3+ ♔e4, devamı kaybeder.

5. ... ♔f6 6. ♘d6 ♕b8 7. ♘e8+ ♔f7 8. ♘d6+ ♔f6 9. ♘e8+ ♔f5 10. ♘d6+

124) 1:0

Beyazların figürleri koordine edilmemiştir *(birbirlerinden uzakta)*. Uzak ileri sürülmüş piyon sayesinde işbirliğini oluşturmayı ve zafer elde etmeyi başarır.

1. ♘f7!

1. b7 ♖b8 2. ♗d5+ *(2. ♗c8 ♔e4 3. ♘f7 ♔d5)* 2. ... ♔f4 3. ♘f7 ♔f5 4. ♔c2 ♔f6, devamı beraberliğe götürür.

1. ... ♔e4

Veya 1. ... ♖b8 2. ♘e5+ ♔e4 3. ♘d7.

2. b7

2. ♘d6+? ♔e5 3. ♘c8 ♔:e6 4. b7 ♖f5 5. ♘d6! ♖f8!, devamından sonra berabere.

2. ... ♖b8 3. ♘d8!! a5!

3. ... ♔e5 4. ♘c6+, devamı derhal kaybeder.

3. ... ♖:d8 4. ♗c8 ♖d5 5. ♗d7+–

4. ♔c1!!

Tek kazandıran hamle.

a) 4. ♔b2? ♖:d8 5. ♗c8 ♖d4 6. b8♕ ♖b4+;

b) 4. ♔a1? ♖:d8 5. ♗c8 ♖d4 6. b8♕ ♖a4+ 7. ♔b2 ♖b4+;

c) 4. ♔c2 a4 5. ♔c1 a3 6. ♔c2 ♖:d8 7. ♗c8 ♖d2+ 8. ♔:d2 a2=

4. ... a4 5. ♔c2 a3 6. ♔b3

(6.♔b1? ♖:d8 7. ♗c8 ♖d2; 6. ♔c1? ♖:d8 7. ♗c8 ♖d1+ 8. ♔c2 ♖d2+)

6. ... ♖:d8 7. ♗c8 ♖d3+ 8. ♔a2 ♖d2+ 9. ♔:a3+–

125) 1:0

d2 piyonu derhal vezir olmasına rağmen siyahların şahının *(köşede bloke olmuş durumda)* kendi diğer güçlerinden uzakta bulunması onu mahvetmektedir. Bu faktör beyazların atak için güçlerinin işbirliği yapmasına yardım etmektedir.

1. ♘d4!

Mat tehdidi yapan en korkunç hamle. 1. ♘e3 ♖d6+ 2. ♔c7 d1♕=, devamı kazandırmaz.

1. ... ♗f3 2. ♖:f3 ♖d6+ 3. ♔c7

Saavedra'nın hamlesi!

3. ... ♖d7+ 4. ♔:d7 d1♕ 5. ♔c7!

Şahın bloke edilmesi ve atak yapılması: bu plana bütün beyaz figürler katılıyor.

5. ... ♕c1 6. ♖f8+ ♔a7 7. c4! ♕:c4+ 8. ♘c6+

Yanıt şah çekme hamlesi inisiyatifi almasına yardımcı olur.

8. ... ♔a6 9. ♖a8+ ♔b5 10. ♖a5#

Hat

135) 1:0

1. f6 ♖:e2 2. ♖h5+ ♔b6 3. ♖f5!!

Kale oyunsonunda Tarrasch prensibi: Andre Rink'in betimlemesi.

3. ... ef4. f7

136) 1:0

1. c6!

Ana diyagonali kapatma! 1. ♔:c3? a1♕+ 2. ♔b3 ♕a8−+.

1. ... c2

Veya 1. ... dc 2. ♔:c3 a1♕+ 3. ♔b3.

2. ♖h1+ c1♕ 3. ♖:c1+ ♔:c1 4. c7 a1♕ 5. c8♕+

Polli pozisyonu.

5. ... ♔b2 6. ♕b7+ ♔c1 7. ♕c7+ ♔b2 8. ♕b6+ ♔c1 9. ♕c5+ ♔b2 10. ♕b4+ ♔a2 11. ♔c2

137) 1:0

1. ♔e3 ♗:c2 2. d4! cd 3. ♔d2!

138) 1:0

1. c4! ♗:c4

1. ... d4 2. c5! gf 3. cb ♗d5 4. g6 f4 5. g7 f3 6. b7 ♗:b7 7. g8♕+ ♔f2 8. ♔d2, devamı kaybeder.

2. b3! ♗:b3 3. ♔b2 ♗c4 4. ♔c3 ♗a2

Veya 4. ... gf 5. g6 f4 6. g7 f3 7. g8♕+ ♔h2 8. ♕h7+ ♔g2 9. ♕g6+ ♔h2 10. ♔d2+−.

5. ♔d4

139) 1:0

Beyazlar "a" hattı boyunca yararak geçme sayesinde kazanır, fakat 1) şah h2 karesinde matla sonuçlanacak bloke olma durumundan kaçınması gerekir, 2) siyah şahın a piyon karesine olan yolunun kapatılması gerekir.

1. f6! gf2. ♔:g2! ♔g4 3. a4 ba 4.ba ♔f5 5. a4 ♔e5 6. d6! cd 7. c6! dc 8. a5

140) 1:0

Eğer iki bağlantılı piyon 6. hatta erişirse o zaman kaleyi kazanır. Burada beyazların kendi fili piyonlarını rahatsız etmektedir. Fakat onu feda edebilir ve gerekli olan tempoyu kazanabilir.

1. d7 ♖d1

Veya 1. ... ♖h8 2. ♗g8!; 1. ... ♖a1+ 2. ♗a2 ♖:a2+ 3. ♔b3 ♖d2 4. e6

2. ♗d5! ♖:d5 3. e6

141) 1:0

Siyahların fazla piyonu fakat hamle beyazların ve onlar veziri oyun dışı bırakma metodunu buluyor: 7. yatayı kapatma yardımıyla.

1. ♗g2+ ♔h2 2. ♗b7+! ♔g3

Veya, 2. ... ♔h3 3. ♕e6+ ♔h4 4. ♕e7+

3. ♕g8+ ♔f4 4. ♕f7+ ♔e5 5. ♕e7+ ♔f4

(5. ... ♔d4 6. ♕g7+! ♔c5 7. ♕g1+)

6. ♕f6+ ♔g4 7. ♗c8+ ♔h5 8. ♗f5! ♗g2+ 9. ♔:g2 ♕a8+ 10. ♔f2 ♕a7+ 11. ♔f1 ♕a4 12. ♕g6+ ♔h4 13. ♕h6+ ♔g3 14. ♕h3+

Siyahlar mattan kurtuldu ama veziri kaybeder.

142) 1:0

1. g4!

Bağlantılı geçer piyon yaratma tehdidi.

Diğer devam yolları daha zayıftır:

a) 1. ♖a1 ♖:h2 2. ♖a6 ♔f3;

b) 1. h3 ♖a6;

c) 1. ♖e1+ ♔d4 2. ♖e6 ♖:h2 3. ♔d7 ♖h3 4. ♖g6 a5 5. ♔e6 ♔e4 6. ♔f7 a4=

1. ... fg 2. ♖g3+! ♔f4 3. ♖:g4+!! ♔:g4

Veya 3. ... ♔f5 4. ♖h4 ♖e2 5. ♔d7 ♖d2+ 6. ♔e7 ♖e2+ 7. ♔f7 ♖b2 8. ♖h5+ ♔g4 9. h7+−

4. h3+

Bu şah çekme sayesinde siyah kale beyaz geçer piyonun arkasına geçme başarısını gösteremez.

4. ... ♔f5

Veya 4. ... ♔:h3 5. h7

5. h7 ♖c2+ 6. ♔b8 ♖b2+ 7. ♔a8

143) 1:0

1. f7!

Diğer hamleler kazandırmaz: 1. ♖f4+ ♔h3 2. f7 ♖g5−+; 1. ♖:b3 ♖:f1=.

1. ... ♖a3+ 2. ♔b8

2. ♔b7? ♖:f3 3. ♘h2+ ♔h3 4. ♘:f3 ♖g7=

2. ... ♖b3+ 3. ♔c8 ♖:f3 4. ♘h2+ ♔h3 5. ♘:f3 ♖g8+ 6. fg♗!

144) 1:0

g7 piyonunu vurmalı mı vurmamalı mı? Dikkatli bir satranççı ana diyagonali kapalı bırakmanın gerektiğini anlar.

1. ♔h7! h4

1. ... g5 2. ♔g6 g4 3. ♔g5 g3 4. ♔h4 g2 5. ♔h3 ♔h1 6. ♖:g2, devamı kaybeder.

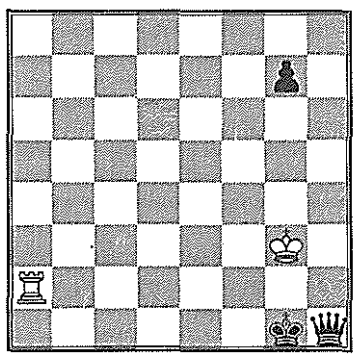
2. ♔g6 h3 3. ♔g5 h2 4. ♔g4 h1♕

4. ... h1♘ 5. ♔f3 g5 6. ♖d2 g4+ 7. ♔:g4 ♘f2+ 8. ♔f3 ♘h1 9. ♖a2;

4. ... g5 5. ♔g3 h1♘+ 6. ♔f3 g4+ 7. ♔:g4 ♘f2+ 8. ♔f3 ♘d3 9. ♖a4 ♘c5 10. ♖c4 ♘b3 11. ♔e2 ♘a5 12. ♖c7 ♔h2 13. ♔d2 ♘b3+ 14. ♔c3 ♘c1 15. ♖e7 ♔g3 16. ♖e1 ♘a2+ 17. ♔b3.

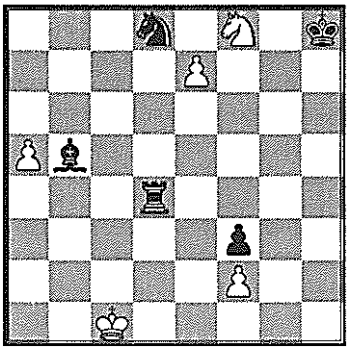
5. ♔g3 D

Hatta g7 piyonu beyazlara çok yaradı: vezir h8 karesinden ana diyagonali kontrol edemiyor.



145) 1:0

1. d7 f3 2. d8♕! ♞:d8 3. e7 ♖d4+ 4. ♔c1 ♗b5



5. ♘d7!

Odak noktasını kapatma siyah figürlerin koordinasyonunu bozar ve piyon vezir çıkar.

146) 1:0

Bu etüde şöyle bir başlık konulabilir: "Diyagonal için fil ve kalenin düellosu". Siyahlar kaliteye karşı yeterli materyal avantaja sahip. Fakat "h" geçer piyonu dönüşüm hattına daha yakın bu da beyazların avantajı. Siyahların konuşlanışının değeri: fil h8 karesini tutmaktadır ve piyona feda edilebilir çünkü o beyazların tek piyonu.

1. ♖g7

Zafer için 1. ♖:c7 ♗d4, devamı yeterli değil.

2. h7 *(2. ♖a7 c4 3. ♖:a5 c3=)* 2. ... ♔b3 3. ♖:c5 a4; 1. ♖f7 ♗h8 2. ♖f4 ♔b3

1. ... a4 2. ♖g4 a3

Veya 2. ... ♔b3 3. ♖g3+−;

2. ... ♗e5 3. ♖e4 ♗h8 4. ♖:a4 ♔b3 5. ♖a8 ♗d4 6. ♖d8 ♗a1 7. ♖b8+ ♔c4 8. ♔g6 ♔d3 9. h7 c4 10. ♖f8 ♗e5 11. ♖f6.

3. ♖c4!

Beyazların fikri işte bu! Kale file feda edilir, bununla şah ana diyagonale çekilir.

3. ... a2 4. ♖:c3+ ♔b2

Kaleyi alma felakete götürürdü.

5. h7 a1♕ 6. h8♕ ♕d1+ 7. ♖f3+−

147) 1:0

g1 karesinden şah çekme tehdidi siyahlara beraberlik için büyük bir şans vermektedir. Beyazların "b" hattında bulunan iki tehdit altındaki birimi kendisini rahatsız etmektedir. Onlar olmasaydı 1. ♖b2+, hamlesi ile beyazlar derhal yenebilirdi. "b" hattının temizlemesi üzerine bu etüt oluşturulmuştur.

1. ♔g3!

a) 1. ♔f3 ♖h3+ 2. ♔g4 ♖h7!=;

b) 1. ♗a5+ ♔:a5 2. ♖a2+ ♔b6! 3. ♔g3 ♖:b3+ 4. ♔g2 ♖bh3 5. g8♕ ♖1h2+=.

1. ... ♖:b3+ 2. ♔g2! ♖bb1 3. ♗a5+! ♔a6 4. ♗b6! ♔:b6

Gerekli olan şey: "b" hattı beyaz figürlerden temizlendi.

5. ♖b2+ ♖:b2+ 6. ♔:h1 ♖b1+ 7. ♔g2 ♖b2+ 8. ♔f3 ♖b3+ 9. ♔f4 ♖b4+ 10. ♔f5 ♖b5+ 11. ♔f6+−.

148) 1:0

1. g6

Piyon vezir olmak istiyor ve hiç kimse onu durdurmuyor. 1. ... e5 2. g7 ♗b3 3. h6 ♘f3 4. h7 ♘h4 5. g8♕ ♘g6+ 6. ♔g7+−, devamı dirençsiz kazanır.

1. ... ♔f6 2.g7 ♗h7!

Siyahlar şahı atla kovalamak için bir plan buldu, fakat tempo kazanmak için at ile g5 karesinden şah çekme için beyaz şahı fil fedası ile h7 karesine çekmek gerekir.

3. e4!!

Hamlenin ana fikri: c1-h6 diyagonalini açmak *(beyazların 12. hamlesinden sonraki pozisyona bkz.)*. 3. ♔:h7 ♘f3 4. g8♕ ♘g5+ 5. ♕:g5+ ♔:g5 6. h6 c4 7. ♔g7 c3 8. h7 c2 9. h8♕ c1♕ 10. ♕h6+ ♔g4 11. ♕:e6+ ♔f3, devamından sonra siyahlar için herşey yolunda.

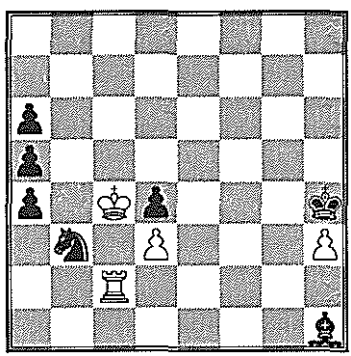
3. ... ♘f3 4. e5+!

Atı g5 karesinden çekme.

4. ... ♘:e5 5. ♔:h7 ♘f3 6. g8♕ ♘g5+ 7. ♕:g5+ ♔:g5 8. h6 c4 9. ♔g7 c3 10. h7 c2 11. h8♕ c1♕ 12. ♕h6+

149) ½

1. ♘f2 d4+ 2. ♔c4! a6 3. ♔d5 h1♕+ 4. ♘:h1 ♗f3+ 5. ♔c4 ♗:h1 D



Şimdi kale ile diyagonali kapatmaya güzel bir örnek.

6. ♖g2!!

Kale "profesyonel olmayan" bir hamle yaptı: filin tehdidi altına girdi, daha sonra siyahlar derhal mecburen beraberliğe razı olarak Müller'in "Bahar 17 Anı" filminde konuştuğu gibi profesyonel olmayanlarla çalışmak olanaksız.

6. ... ♔h5

Veya 6. ... ♔:h3 7. ♖h2+, ve kaleyi aldıktan sonra pat.

7. h4 ♔h6 8. h5 ♔h7 9. h6=

150) ½

1. b7

1. ♔:g8 ♖g1+ 2. ♔h8 ♖b1, devamı kaybeder.

1. ... ♖g1+ 2. ♔h8 ♖b1 3. ♗c6 ♔f8

Veya 3. ... ♔d6 4. Fg2 ♔e5 5. ♔:g8 f6 6. ♔f7 ♔:f5 7. ♔e7=

4. f6 ♖b6 5. ♗h1!

Kale "h" hatına sadece böyle bırakılmaz.

5. ... ♖b5 6. ♗d5 ♖b4 7. ♗e4 ♖b3 8. ♗f3 ♖b2 9. ♗g2 ♖b1 10. ♗c6!

151) ½

1. b7 ♖g1 2. ♗a2! ♖a1 3. ♔b4! ♖:a2 4. ♔c3! ♖a3+ 5. ♔b2 ♖b3+ 6. ♔a1 ♖:b7

152) ½

1. ♖b8+

1. ♖c8 ♘c3 2. ♖:c3+ ♔:c3 3. ♞f4 ♔d2−+, devamı kaybeder.

1. ... ♘b6! 2. ♖:b6+ ♔a3!

2. ... ♔a2, hamlesinden sonra beyazlar kale feda ederek oyunu berabere yapar: 3. ♖b2+ ♔:b2 4. ♘e1 c1♘ 5. ♔g4. 2. ... ♔a4 3. ♖b4+, devamından sonra da aynı şekilde oynanır.

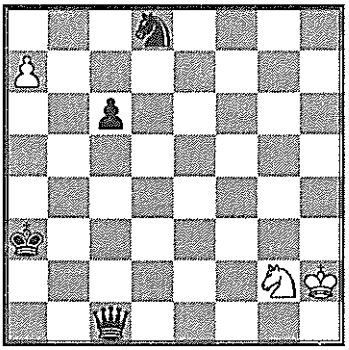
3. ♖c6!!

Feda anlamsız gibi görünüyor: ne de olsa "d" piyonu ilerleyemiyor. Aslında burada derin bir düşünce sözkonusudur: c6 karesinde beliren siyah piyon oyunun sonucu için hayati önem taşıyan ana diyagonali bloke ediyor.

3. ... dc 4. d7 ♘g5+ 5. ♔h2! ♘f7 6. a6 c1♕ 7. d8♕!

a8 karesine götüren hattı bloke etmeyi gerçekleştiren feda.

7. ... ♘:d8 8. a7 (D)



Çok güzel bir pozisyon! Vezir piyonu tutamaz.

8. ... ♕h6+ 9. ♔g1

Berabere.

153) ½

Beyazların kötü şahı ve aktif kalesinden dolayı siyahların büyük avantajı. Mat tehdidi yapıyor.

1. ♘c2

1. ♗e1 ♖:g6 2. ♗f2 ♖:c6, devamı kaybeder.

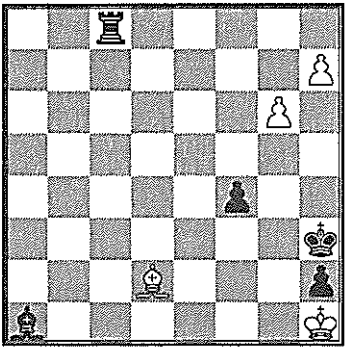
1. ... ♗g7

1. ... ♖:g6? 2. ♗b6 ♖d6 3. ♗d4 ♗g7 4. c7 ♖c6 5. ♗:g7, durumunda beyazlar kazanır.

2. c7 ♖c6 3. a7 ♖:c2

3. ... a2, hamlesi 4. ♗c3! ♗:c3 *(4. ... ♖:c3 5. a8♕ a1♕+ 6. ♕:a1)* 5. a8♕ a1♕+ 6. ♘:a1, odak noktası kapatılarak çürütülmektedir.

4. ♗d2! a2 5. a8♕ a1♕+ 6. ♕:a1 ♗:a1 7. c8♕+! ♖:c8 (D)



8. ♗c3!!

Dikey ve ana diyagonalin kesişim noktasını kapatmak siyah figürlerin işbirliği yapmasını engeller. Onu alma beraberliğe götürür:

a) 8. ... ♖:c3 9. h8♕+ ♔g4 10. g7;

b) 8. ... ♗:c3 9. g7 ♗:g7 10. h8♕+ ♗:h8

8. ... ♖b8 9. ♗b2! ♖e8 10. ♗e5! ♖d8 11. ♗d4!

Berabere. Harika!

154) 1:0

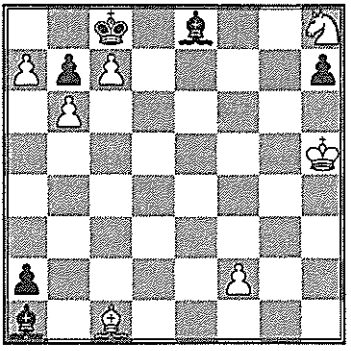
1. a7 ♗a4+

Beyazların zafere kadar: tek hamlesi. Siyahların şah çekmesi gerekir.

2. ♔e2

Şahın siyah kareye geçmesi beyazlar için karlı değil: 2. ♔d2 ♗c3+ 3. ♔e3 ♗d4+ 4. ♔f4 ♗e5+ 5. ♔g5 ♗f6+ 6. ♔h6 ♗g7+ 7. ♔:h7 ♗c2+.

2. ... ♗b5+ 3. ♔f3 ♗c6+ 4. ♔g4 ♗d7+ 5. ♔h5 ♗e8+ (D)



6. ♘g6!!

File yaklaşma veya siyah piyonu g6 noktasına çekme için feda. Fil ile fedayı alma durumunda 7. ♔g4, hamlesiyle kazanılır.

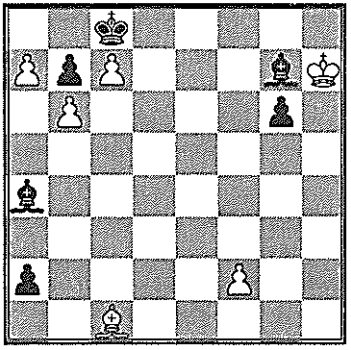
6. ... hg+7. ♔g4 ♗d7+ 8. ♔f3!

Geri dönüş! Fikri hissettiniz mi? a7 piyonunun dönüşümünü sağlamak için beyaz fili tekrar "a" hattına çekmek gerekir.

8. ... ♗c6+ 9. ♔e2 ♗b5+ 10. ♔d1 ♗a4+ 11. ♔d2!

İşte sadece şimdi: şah siyah karede!

11. ... ♗c3+ 12. ♔e3 ♗d4+ 13. ♔f4 ♗e5+ 14. ♔g5 ♗f6+ 15. ♔h6 ♗g7+ 16. ♔h7 (D)



g6 piyonu diyagonali kapatmış ve şah çekmeye izin vermememektedir. Siyahlar kaybeder.

Şahın Çifte Tehdidi

158) ½

1. ♔c8!

Aykırı gibi görünen fikir: beyaz şah sadece bu hamle ile "h" piyonundan uzaklaşıyor gibi yaparak onu yakalayabilir. İşin püf noktası şu ki beyazlar kendi piyonu ile bir tehdit yapma durumunu yaratarak rakibini tempo kaybetmeya zorlar.

1. ... ♔c6 2. ♔b8! ♔b5 3. ♔b7!

Çifte tehdit. Ya kendi piyonunun vezir olmasına yardım eder ya da siyah piyonun karesine girerek onu yakalar.

3. ... ♔:a5 4. ♔c6

Şah piyon karesinin içerisine girdiği için beraberlik.

159) 1:0

1. ♔b7! a5 2. ♔a6!

Piyonu böyle kovalamak, yalnızca herhangi bir ikinci amaca sahip olunduğunda olasıdır.

2. ... a4 3. ♔a5 a3 4. ♔a4 a2 5. ♔b3!

İşte işin aslı ortaya çıkıyor: mat!

5. ... a1♕ 6. ♘e6#

160) ½

Siyahların piyon armadası korkutuyor, fakat şah çifte tehdit metoduyla oyunu berabere yapar.

1. ♔g6! ♔b6

Veya, 1. ... h5 2. ♔:g7! h4 3. ♔:f6; 1. ... f5 2. ♔:g7 f4 3. ♔f6 f3 4. ♔e7=

2. ♔:g7 h5

Bu devam yoluyla da bir şey değişmez. 2. ... f5 3. ♔f6 f4 4. ♔e5 f3 5. ♔d6=

3. ♔:f6 h4 4. ♔e5 ♔:c6 5. ♔f4

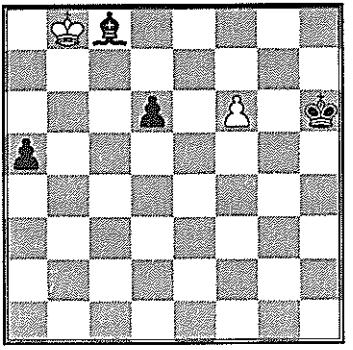
Ve şah piyon karesinin içerisine girer.

161) ½

1. ♔a7 ♗c8 2. ♔b8 ♗e6 3. c8♕

Kendi şahının yolunu temizlemek için feda yapılıyor.

3. ... ♗:c8



4. ♔c7!!

Şah herhangi bir fille oyalanmıyor, onun iki kurtarıcı hamlesi vardır: ya kendi piyonunu dönüştürmek, ya da yolu üzerindeki d6 piyadesini yok ederek a1 karesine geçmek.

4. ... ♔g6 5. ♔.d6 ♔:f6 6. ♔c5=

162) 1:0

Beyazların kazanması için, rakibin şahı 7. yatayda olduğu zaman, şahın e5 karesine çıkması gerekir. Siyah şah e7 karesine geçse, hamle yapma dezavantajı durumunu *(zugsvang)* elde etse bile, bu durum beyazların yararına, çünkü onların başlangıç pozisyonunda bulunan piyonunun iki yedek hamlesi bulunmaktadır. Etüdün ana fikri heriki taraftan tehdit eden dolaşıma.

1. ♔e2 ♔d7

1. ... ♔b7 2. ♔d3 ♔a6 3. b4 ♔b5 4. ♔c3 ♔a6 5. ♔c4! ♔b7 6. ♔d4 ♔c7 7. ♔e5 ♔d7 8. ♔f6+−, devamı tamamen kötüdür.

2. ♔d3 ♔e7

Eğer 2. ... ♔e6, oynanırsa, o zaman 3. ♔c4, ile hamle yapma dezavantajı durumunu *(zugsvang)* elde ederek oynanır.

3. ♔c3!

Diğer devam yolları kazandırmaz:

3. ♔d4 ♔f6 4. ♔c3 ♔e5 5. ♔c4 ♔e6 6. b3 *(6. b4 ♔d7!=; 6. ♔d4 ♔f6 7. b4 ♔e6 8. ♔c4 ♔d7)* 6. ... ♔d7 7. ♔b4 ♔c7 8. ♔a5 ♔b7=;

3. ♔c4 ♔e6 4. ♔b4 ♔d5 5. b3 ♔d4=

Böylece beyazların önce c4, siyahların da e6 karesini elde etmemesi gerek. Her kim bunu bozarsa hamle yapma dezavantajı durumuna *(zugsvang)* düşer. 3. ♔c3, hamlesinin gücü şu ki vezir kanadında dolaşıma tehdidi yaratılmakta ve siyahlar mecburen şahı e6 karesine oynarki 4. ♔b4, hamlesine karşı 4. ... ♔d5, karşı atağını yapabilsin.

3. ... ♔e6 4. ♔c4! ♔d7

Şah vezir kanadında. 4. ... ♔e5? 5. b4 ♔e6 6. b5 ♔d7 7. b6+−, devamı zayıftır.

5. ♔b4 ♔c7 6. ♔a5 ♔b7

Beyazlar yararak geçmedi, şahın çalımının kurnazlığı siyahların aşağıdaki hamlesinden sonra sol tarafta aydınlanmaktadır.

7. b3! ♔a7

İşte mesele bundan ibaret! Beyazlar bir yedek hamleyi kaybetti, fakat rakibin şahı uzak a7 karesine çekti. Artık e5 karesini bloke etmeyi başaramaz.

8. ♔b4!

Fransız genaralin "Fanfan Tyulpan" filminde söylediği gibi, sol tarafın yerini sağ tarafa değiştirelim ve bununla kesin bir şekilde rakibi şaşırtalım. Beyaz şah e5 karesine koşar ama siyah şah artık onun arkasından vaktinde orada olamaz.

8. ... ♔b7

Veya 8. ... ♔a6 9. ♔c3 ♔a5 10. ♔c4 ♔a6 11. b4 ♔b7 12. ♔d4+−.

9. ♔c4 ♔c7 10. ♔d4 ♔d7 11. ♔e5

Gösterilmesi gereken şey budur! Daha sonra kazanç basit.

11. ... ♔e7 12. b4+−.

163) ½

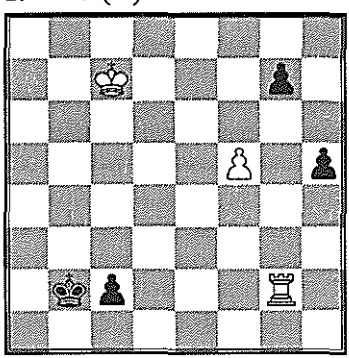
1. ♔c7!

Diğer hamleler kaybettirir:

a) 1. ♔c6 h5! 2. ♔d6 h4 3. ♔e6 h3 4. ♖h2 ♔b1 5. ♖:c2 ♔:c2 6. ♔f7 h2 7. ♔:g7 h1♕ 8. f6 ♕g2+;

b) 1. ♔c5 h5 2. ♔d4 ♔b1 3. ♖g1+ c1♕ 4. ♖:c1+ ♔:c1 5. ♔e3 ♔c2 6. ♔f4 ♔d3 7. ♔g5 ♔e4.

1. ... h5 (D)



1. ... ♔b1 2. ♖g1+ c1♕+ 3. ♖:c1+ ♔:c1 4. ♔d6=, devamı kolay bir beraberliğe götürür.

2. ♔b8!!

Göze batmayan bir hamle.

Şahın ikinci bir tehdidinin olduğu anlaşılıyor: a, b, c dikeylerini ve yedinci yatayı kale için serbestleştirmek.

2. ... ♔b1

Veya 2. ... h4 3. ♖:g7! c1♕ 4. ♖b7+ ♔a3 5. ♖a7+ ♔b4 6. ♖b7+ ♔a5 7. ♖a7+ ♔b6 8. ♖b7+, ve berabere.

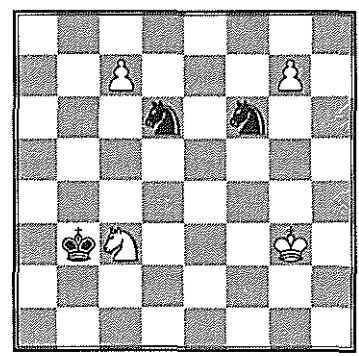
3. ♖:g7! c1♕ 4. ♖b7+ ♔a2 5. ♖a7+.

Sürekli şah.

Taktik Darbe ve Kombinasyon

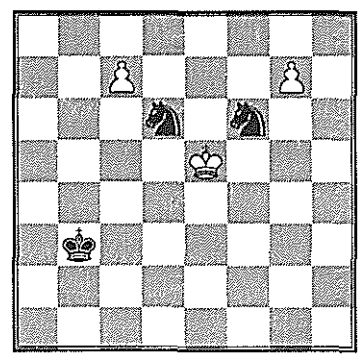
183) 1:0

1. c7 ♘d6 (D)



Eğer 1. ... ♘b6, oynanırsa, o zaman 2. ♘d5!

2. ♘e4! ♘f:e4+ 3. ♔f4 ♘f6 4. ♔e5 (D)



Çifte darbe. Piyonlardan biri çıkar.

184) ½

Siyahlar büyük bir materyal avantaja sahip, bu yüzden beyazların kurtuluşu için mat, pat veya sürekli şah çekmesi gerekmektedir. Bu gerçekten yola çıkarak ilk hamleyi bulmak kolay:

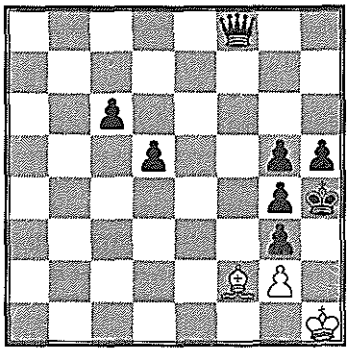
1. ♘e4+ ♔h4

İşte ikinci hamle daha zordur:

2. ♘g3!! ♕f8

Eğer 2. ... fg, oynanırsa, o zaman 3. ♗b6!, oynanarak ana varyanta geçilir.

3. ♗e1 fg 4. ♗f2!! (D)



Güzel bir pozisyon! Patttan dolayı fili almamak gerekir.

4. ... ♕f3 5. ♗c5

Fil sakin bir şekilde a7-g1 diyagonali boyunca geziyor ve yolu üzerinde rastladığı herşeyi yiyor.

5. ... ♕f1+ 6. ♗g1 ♕f2 7. ♗:f2 gf 8. g3+

Kaçınılmaz pat.

185) 1:0

1. b8♘!

Piyonu vezire dönüştürme kalenin birinci hattan ayrılması için tempo kazandırır: 1. b8♕ ♖c6+ 2. ♔h5 ♘:b8 3. bc ♘a6

1. ... ♘:b8 2. ♖b1! ♖:b1 3. bc ♖b6+ 4. ♔h5+−

4. ♔g5 ♖g6+! 5. ♔:g6 ♘c6, devamı hatalıdır.

186) 1:0

1. ♖f2+ ♔e5 2. ♖f5+!! ef

Veya, 2. ... ♔:f5 3. d4#

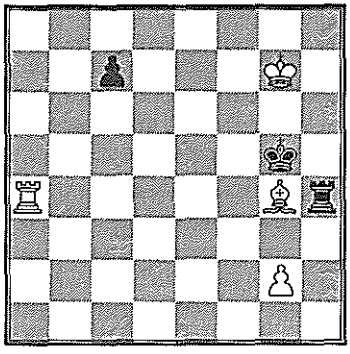
3. d4+ ♔e6 4. ♗a2+ d5 5. cd+

187) 1:0

1. ♖a4+ ♔g5 2. h4+

Şahı açmaza almak için yemleme.

2. ... ♔:h4 3. ♗d7 f5 4. ♗:f5 ♔g5 5. ♗:g4 ♖h6+ 6. ♔g7 ♖h4 (D)



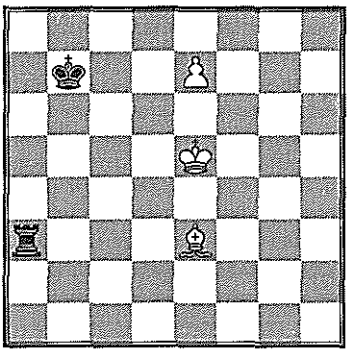
Siyahlar açmaz ile kazanmak istiyor, ama onlar dirençle karşılaşıyor.

7. g3 ♖:g4 8. ♖a5+ c5 9. ♖:c5#

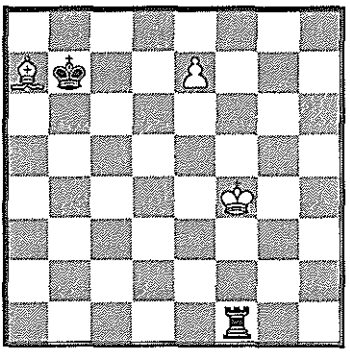
Siyahların üç yegane mücadeleci birimi mat oluşumuna katılıyor.

188) 1:0

1. ♗e3+ ♔b7 2. e7 ♖:a3 (D)



3. ♗a7!! ♖a1 4. ♔f4 ♖f1+ (D)



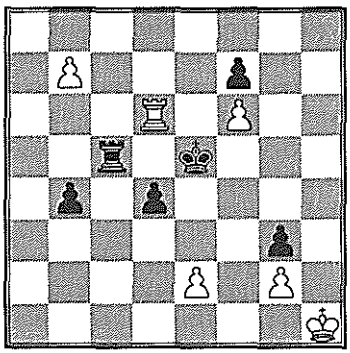
Beyazlar fedayla kaleye yaklaşarak kazanır.

5. ♗f2! ♖:f2+ 6. ♔e3 ♖f1 7. ♔e2+−.

Herman Matison (1894-1932): önde gelen Letonyalı etüd derleyicisi ve satranç ustası. Bu kitapta, H. Matison'un birkaç çok güzel etüdü daha var.

189) 1:0

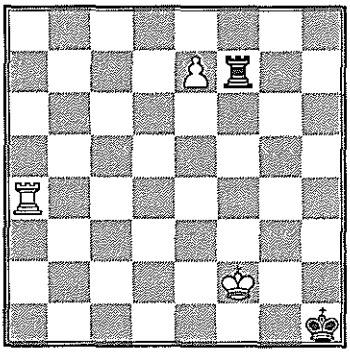
1. ♖h8+ ♔d7 2. b7 g3 3. ♖a8 ♖c5 4. ♖d8+ ♔e6 5. ♖d6+ ♔e5 (D)



6. ♖c6! ♖b5 7. ♖c5+

190) 1:0

1. ♔h3! ♖h7+ 2. ♔g3 ♖g7+ 3. ♔f2 ♖f7+ (D)



4. ♖f4!!

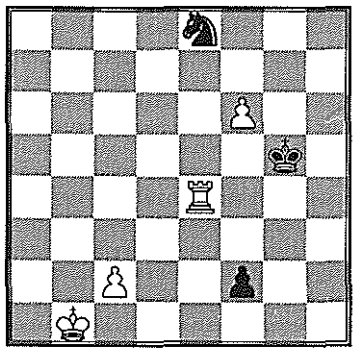
Siyah kalenin beyaz şaha yaklaşması.

4. ... ♖:f4+ 5. ♔e3 ♖f1 6. ♔e2+−

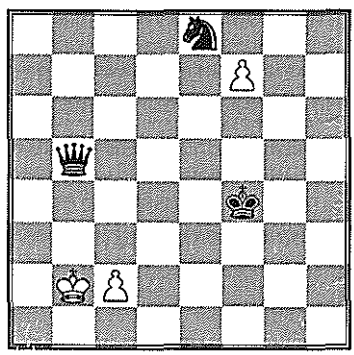
191) ½

Beyaz piyonun iki karede *(e8, f8)* dönüşüm fikri sayesinde kurtulur *(piyonun ata saldırısı)*.

1. ♖e3+ ♔g4 2. ♖e4+ ♔g5 (D)



3. ♖f4! ♔:f4 4. f7 f1♕+ 5. ♔b2! ♕b5+ (D)



6. ♔c1=

192) 1:0

1. g7 ♗d5 2. a7 ♗e6+ 3. ♗f5!

Beyazlar siyah şahın a7 karesine çıkmasına müsade etmeyerek tempo kazanır.

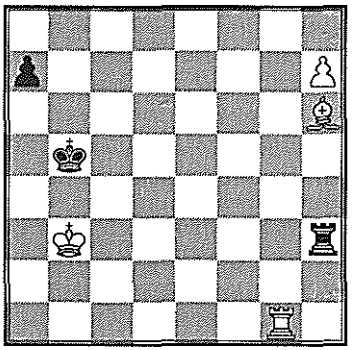
3. ... f2 4. ♔g2 ♗d5+ 5. ♗e4!

Eğer 5. ♔f1, oynanırsa, o zaman 5. ... ♗c5, oynanır.

5. ... ♗c4 6. ♗d3! ♗d5+ 7. ♔f1 ♔b7 8. ♗e4!+−

193) 1:0

1.. h7 ♗b2+ 2. ♔:b2 ♖e2+ 3. ♔b3! ♖h2 4. ♗h6! ♖h3+! (D)



5. ♖g3! ♖:h6

Veya 5. ... ♖:g3+ 6. ♔c2

6. ♖g5+ ♔c6 7. ♖g6+

194) 1:0

1. e5! fe

1. ... c3 2. ef c2 3. f7 c1♕ 4. f8♕+ ♔b7 5. ♕e7+ ♔:b6 6. ♕c7+ ♔b5 7. ♕a5+, devamından sonra kolay kazanç.

2. f5! c3 3. f6 c2 4. f7 c1♕ 5. f8♕+ ♔b7 6. ♕a8+!!

6. ♕e7+ ♔:b6 7. ♕c7+ ♔a6, devamı beraberliğe götürür.

6. ... ♔:a8 7. ♔c7 ♕a3 8. b7+

195) ½

1. ♖d4! e1♕

Veya 1. ... ♔c5 2. ♖c4+ ♔d5 3. a6 e1♕ 4. ♖d4+!

2. ♖b4+! ♔:a5

2. ... ♔a6 3. ♖b6+ ♔:a5 4. ♘c4+ ♔a4 5. ♘b2+ ♔a3 6. ♘c4+, devamından sonra sürekli şah.

3. ♘c6+ ♔a6 4. ♘b8+ ♔a7 5. ♞c6+

196) 1:0

Etüdün ana fikri, bloke olmuş şahı mat etmek. Fakat başlangıçta iki hazırlık hamlesi.

1. g7!

g7 karesini bloke etme.

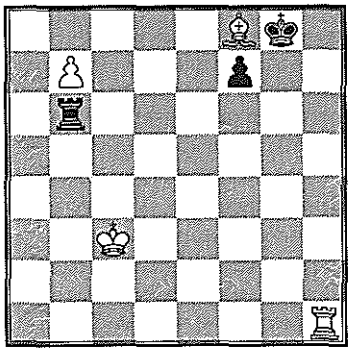
1. ... ♗:g7 2. b3! a1♕ 3. ♗f3 b5 4. c5 a4 5. b4 e4 6. ♗:e4 ♕f6 7. ♗b7#

197) 1:0

1. ♖h1+ ♔g7

Veya 1. ... ♔g8 2. ♗e7 ♖:b7 3. ♗f6

2. ♗f8+ ♔g8 (D)



Şimdi kalenin fedası daha sonrada hattı kapatma takip eder.

3. ♖b1! ♖:b1 4. ♗b4

198) 1:0

1. ♖:e6 ♖:e6 2. b6+! ♔:b6 3. ♖h6

Malta haçı.

199) 1:0

1. ♘g5! ♘:g5 2. fg ♘h5

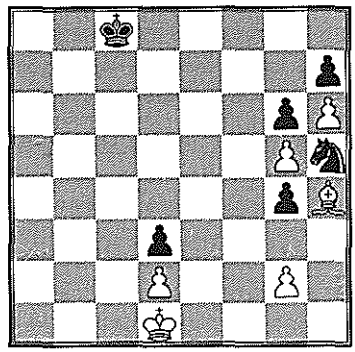
Siyahlar c4 piyonunu veremez bu yüzden yapılan saldırıya karşı, alarak ve saldırarak yanıt vermek zorundalardı.

3. ♗h4!

Kendi filini köreltmenin amacı ne? Fakat beyazların kendi planlarının olduğu anlaşılıyor.

3. ♗e5? cd 4. ♔c1 ♔d7 5. ♔b2 ♔e6 6. ♗b8 ♔f5=, devamı kazandırmaz.

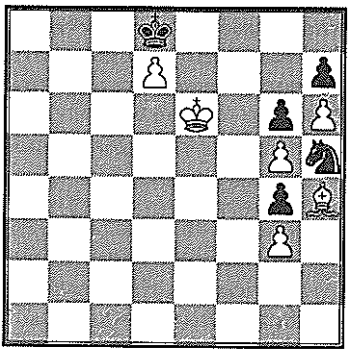
3. ... cd



4. g3!

Fil gömüldü. Yani savaş sırasında hapiste yatmaya karar verdi. Öylesi bir varolmayöntemi literatürde meşhurdur. İlya ve Petrov'un "Altın Buzağı" kitabının kişilerinden muhasebeci Berlag temizlenmekten korkarak tımarhanede saklanır. Kargaşalı süre içerisinde orada kalmayı ümit eder. Şimdi de bizim fil gelecekte serbest kalmayı ümit ediyor. Fille beraber atın da gömüldüğüne dikkat ediniz. Beyazların planı: siyah şahı pat konumuna sokmak ve ata kaybettirici hamleyi yapmaya zorlamak.

4. ... ♔d7 5. ♔e1 ♔e6 6. ♔f2 ♔f5 7. ♔e3 ♔e5 8. ♔:d3 ♔d5 9. ♔e3 ♔e5 10. d4+ ♔d5 11. ♔d3 ♔d6 12. ♔e4 ♔e6 13. d5+ ♔d6 14. ♔d4 ♔d7 15. ♔e5 ♔e7 16. d6+ ♔d7 17. ♔d5 ♔d8 18. ♔e6 ♔e8 19. d7+ ♔d8 (D)



20. ♔d6!

20. ♔f7 ♔:d7 21. ♔g8 ♔e8 22. ♔:h7 ♔f7, devamından sonra beraberlik.

Şimdi siyah şah pat konumunda ve atın hamle yapması gerekiyor. İşlerin kötü gittiğini anlayarak at küçük bir tuzak kuruyor.

20. ... ♘:g3! 21. ♔c6! ♘f5 22. ♗f2

Fil serbest kalıyor!

22. ... ♘e7+ 23. ♔d6 ♘f5+ 24. ♔e6 ♔c7 25. ♗b6+

Beyazlar kazanıyor.

200) 1:0

Beyazların enejik oyunu rakibine aman vermiyor.

1. ♖f1 ♗g2 2. ♖f8 ♔g7 3. ♖a8!!

Biricik zaferi getiren hamle. Diğerleri siyahların ince oyunu ile beraberliğe götürmektedir.

a) 3. ♖f4 ♘f2!! 4. ♗b5 ♗c6! 5. ♗f1 ♘e4 6. ♗g2 ♘c5 7. ♖g4+ ♔h8!! 8. ♗:c6 ♘d3+ 9. ♔d2 ♘e5;

b) 3. ♖d8 h5 4. ♖d4 ♔f6 5. ♗:e4 ♔e5

3. ... ♔h6

Veya 3. ... ♔f6 4. ♖g8! ♗h1 5. ♖g1 ♗f3 6. ♖f1+−

4. ♖e8 ♘f6 5. ♖e6 ♗:c6 6. ♖:f6+

201) ½

Beyaz şah oyun dışı. Bu yüzden pozisyonu kurtarmak için kale ve atın bir hayli çalışması gerek. Şimdilik siyahların vezir çıkacağı belli fakat beyazlarınkini yaşayan görür.

1. ♖a8! e1♕

a) 1. ... ♘:a8 2. c8♕ e1♕ 3. ♕:a6+;

b) 1. ... ♘c8 2. ♖:a6+ ♔b1 3. ♘d4! e1♕ 4. ♖a1+

Şimdi g3 karesinde mat tehdidi.

2. ♖:a6+ ♘a4!

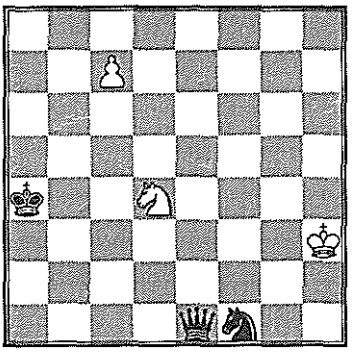
Aksi takdirde beyazlar şahı sıkıştırır. 2. ... ♔b3 3. ♖:b6+ ♔a4 4. ♖a6+ ♔b5 5. ♖b6+ ♔a5 6. ♖a6+ ♔b5 7. ♘d4+.

3. ♖:a4+ ♔b2

Veya 3. ... ♔b3 4. ♘c5+ ♔c2 5. ♖c4+ ♔b1 6. ♖c1+ ♕:c1 7. c8♕=

4. ♖b4+! ♔a3 5. ♖b3+! ♔:b3 6. ♘d4+ ♔a4 (D)

Siyahlar sadece bir hamlede mat tehdidi yapmıyor aynı zamanda üç şekilde beyaz piyonu durdurma tehdidini de.



7. ♘e2!!

Çok güzel bir hamle! İşte gerçek bir at böyle olur! Kendi yaşamı pahasına üç önemli noktayı koruyor: g3, c1, c3 ve "e" dikeyini de kapatıyor.

7. ... ♕:e2 8. c8♕=

Viladimir Korolkov (1907 - 1987), Rus satranç kompozitorü Etüd oluşturmada SSCB'nin 3 kez şampiyonu.

202) 1:0

1. ♖d6!

Diğer hamleler daha zayıftır:

a) 1. ♖d7+ ♔:c6;

b) 1. ♘b4 g2 2 . ♘d5+ ♔c6 3. ♘e7+ ♔b5 4. ♖d5+ ♔a4;

c) 1. ♘e5 f2 2. ♖d7+ ♔b6! 3 .♘:c4+ ♔b5 4. ♘e3 g2 5. ♘:g2 f1♕ 6. ♘e3 ♕f3+ 7. ♘d5 ♔c6 8. ♖d8 ♕b3;

ç) 1. ♘d4 f2 2. ♘e6+ ♔c6 3. ♘d8+ ♔c5

1. ... ♔:d6

Diğer hamleler de siyahlara yardımcı olmuyor:

a) 1. ... g2 2. ♞d4 g1♕ 3. ♘b5+;

b) 1. ... c3 2. ♘d4 ♔:d6 3. bc.

2. ♘d4 f2

Veya 2. ... g2 3. ♘:f3 ♔d5 4. h4 ♔e4 5. ♘g1

3. ♘f5+ ♔e5 4. ♘:g3 ♔f4 5. ♘f1 ♔f3 6. ♔b7 ♔g2 7. ♘d2+−.

203) ½

Beyazlar kaybediyor gibi görünüyor, c3 piyonu oldukça tehlikeli. Fakat kurtarıcı hamleyi buluyor: Frenlemek amacıyla yatay boyunca piyonu açmaza alma.

1. ♖f2! ♔d4

Veya 1. ... ♔b4 2. ♖e2! ♔b3 3. ♖e3! ♔b2 4. ♖e4! ♔b3 5. ♖e3

2. ♖a2 ♔d3 3. ♖a3! ♔d2

Şah "c" hattında durursa, o zaman kale 8. yataya gider.

4. ♖a4! ♔d3 5. ♖a3

Berabere.

204) ½

Korkarım ki böyle bir oyunsonunu elde etmiş bir kişi partiyi terkeder. Kale açmazda. Beyazlar veziri file vermeyip de ne yapacak burada?

1. ♕b5+ ♗d5 2. ♕:d5+!! ed 3. ♖g3!

Rusça'da bir atasözü vardır: "kötü kadere karşı korunak yoktur." Yaşamda olduğu gibi satrançta da herşey değişebilmektedir. Şimdi siyahlar açmazda.

3. ... d4 4. ♔g2! d3 5. ♔f1!!

Berabere!

Bu etüt açmazdan kurtulma metotlarından biri olarak şunu göstermektedir: değişim veya feda yoluyla açmaza alan figürü ortadan kaldırmak.

205) 1:0

Bu etüt açmazdan kurtulmak için bir yöntem daha göstermektedir: aç-

mazdaki vezir ve şah arasına **figür kapı** yerleştirmek.

1. ♖d3+ ♔c8 2. ♖c3+! ♔b8 3. ♕c7+ ♔a8

Şimdi kale açmazda. Fakat artık açmazı çözme metodunu biliyoruz.

4. ♕a5+ ♔b7 5. ♕b4+ ♔a6 6. ♕a3+ ♔b5 7. ♕b2+

Kapı değiştiriliyor yenisi yerleştiriliyor.

7. ... ♔a4 8. ♖a3#

206) 1:0

Beyazların piyona karşı kalesi var, fakat açmazda. Ve siyahlar kalite kazanırsa, beraberlik olası. Beyazların açmazı halletmesi gerek.

1. ♗d4+ ♔b1 2. ♖a1+ ♔c2 3. ♖a2+ ♔d3 4. ♖a3+!

(4. ♖:h2? ♗:d5+ 5. ♔c5 ♗g2)

4. ... ♔e2 5. ♖e3+ ♔f2 6. ♖e4+!

Kalenin biri çözülmüş durumda!

6. ... ♔f1 7. ♖f5! ♖f2 8. ♔d6

Tamamen açmazdan kurtuldu!

8. ... h2 9. ♖h4

207) 1:0

1. ♔b5! ♘b6! 2. ♔:b6 g2 3. ♗d4!! g1♕ 4. ♗:g1 a2 5. ♗d4!! ♔:d4 6. c8♕ a1♕ 7. ♕h8+

Fil güzel bir iş yaptı!

208) 1:0

1. d7 ♖d2

(1. ... ♗c6 2. ♖c3+!; 1. ...♖h2+ 2. ♗h4 ♖d2 3. d8♕)

2. ♖c3+ ♔d1

(2. ... ♔b1 3. ♖b3+!)

3. ♖c1+ ♔e2 4. ♖e1+!

(4. ♖c2? ♖:c2 5. ♗g5 ♖c8!)

4. ... ♔f3 5. ♖e3+! ♔g2!

(5. ... ♔f2 6. ♗b6)

6. ♖e2+ ♖:e2 7. ♗g5

Yemleyerek çekmeye ait öğretici bir örnek.

209) 1:0

1. ♕b6+

1. ♕a1? ♔h1, devamı kaybeder.

1. ... ♕d4!

Beyaz veziri altıncı yataydan çekme.

2. ♕:d4+ ♔h1 3. b8♕ d1♕ 4. ♕g1+!!

Beyazlar sadece şah çekerek ilerleyebilir: 4. ♕:d1? g1♕+ 5. ♔f3 ♗g2+ 6. ♔e2 ♗f3+.

4. ... ♔:g1 5. ♕b6+ ♕d4 6. ♕:d4+ ♔h1 7. ♕d5!

7. ♕e4 h5 8. ♕f3 *(8. ♔f2 g4 9. ♕d5 h4)* 8. ... g4! 9. ♕d5 h4+! 10. ♔:h4 ♔h2 11. ♕e5+ ♔h1 12. ♕e4 ♔h2, devamı kazandırmaz ve berabere.

7. ... h5 8. ♔f2! h4 9. ♕f3

9. ♕:g5? h3 10. ♕g3 h2−+

9. ... ♔h2 10. ♕g4 a2 11. ♕:g5 ♔h3 12. ♕f5+ ♔h2 13. ♕g4

210) ½

1. ♖c5+!

(1. ♖e5+? ♔:d4 2. ♖e7 d1♕ 3. ♖d7+ ♔e4 4. ♖c4+ ♔f5 5. ♖c5+ ♔g4 6. ♖c4+ ♔h3!).

1. ... ♔:d4

(1. ... ♔d6 2. ♖ce5!)

2. ♖c7 d1♕ 3. ♖d7+ ♔c3

Veya 3. ... ♔c4 4. ♖e4+.

4. ♖e3!

Malta haçı.

4. ... ♖:e3 5. ♖:d1

211) ½

Ağır figürlü bir oyunsonunda çıplak şah direk atağa maruz kalabilir. Öylesi bir durumda savunma yapmak için atak yapan figürleri, özellikle vezirleri değiştirmek önemlidir.

1. ♕e4! d5! 2. a8♕+!

Taktik bir yöntem: kaygan çatal *(çatalın yönünü kaydırmadan dolayı)*. Şah yerinden hareket eder, at başka bir noktadan şah çeker, şimdiki durumda b6 karesinden.

2. ... ♔:a8 3. ♕:d5 b4+ 4. ♔:b4 ♖h4+ 5. ♗f4!!

Fili verme mücadeleyi pat yapmaya izin verir.

5. ... ♖:f4+ 6. ♔a3 ♖a4+ 7. ♔b2 ♖b4+ 8. ♔a1 ♕:d5 9. ♘b6+

Berabere.

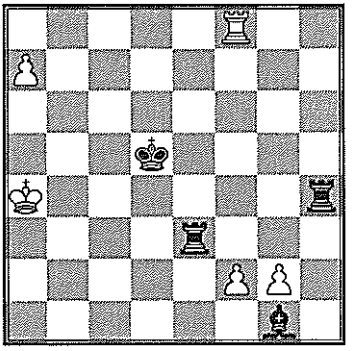
212) ½

1. a7 ♗a4+!

1. ... ♗c4+ 2. ♔b4 ♖b3+ 3. ♔a4 ♗b5+ 4. ♔:b3 ♗c6 5. a8♕, devamından sonra beyazlar için bir problem yoktur.

2. ♔:a4 ♖h4+ (D)

Siyah kaleler tehdit eder gibi görünüyor. Beyazların nasıl kurtulabileceği anlaşılır değil.

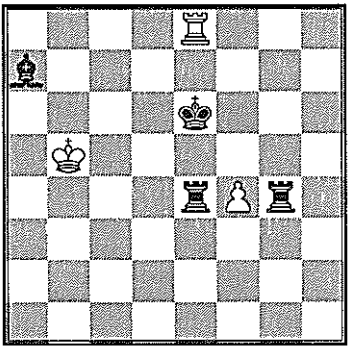


3. g4!!

Bu kaleyi g4 karesine ikincisini ise e4 karesine çekmek gerekir. Nedenini açıklayınız?!

3. f4 ♖e4+ 4. ♔b5 ♗:a7, devamı kaybeder.

3. ... ♖:g4+ 4. f4 ♖e4+ 5. ♔b5 ♗:a7 6. ♖d8+ ♔e6 7. ♖e8+ (D)



7. ... ♔f5 8. ♖f8+ ♔g6 9. ♖g8+ ♔h5 10. ♖h8+

Sürekli şah veya siyahlar kalelerinden birisini kaybeder.

213) 1:0

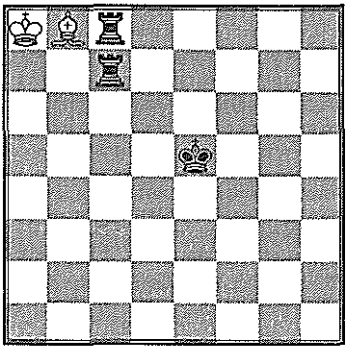
1. ♖c2+ ♔:b6

(1. ... ♔b7 2. ♖c7+ ♔a8 3. ♖a7+ ♔b8 4. ♖g7 h2 5. ♗d2 g1♕ 6. ♗f4+).

2. f3!! h2 3. ♖c7! a5 4. ♗f2+ ♔:c7 5. ♗g3+

214) ½

1. b7 ♖d7 2. ♘d5+ ♔e5 3. ♘b6 ♖c7 4. ♔a8 ♖:g2 5. ♘c8 ♖g8 6. b8♗! ♖g:c8 (D)



Şık bir pat pozisyonu.

215) ½

1. ♔d8 ♖d6+ 2. ♔e7 ♖c6 3. ♔d7 ♖h6 4. ♗f6!!

Fil ile e6 karesinden şah çekme tehdidi vardı. Beyazlar 6. hattı kapatıyor ve fil fedası ile şahlarını bir kare ötedeki kaleye yaklaştırmış oluyor. Şimdi fili alma durumunda beyazlar vezir çıkıyor ve filin şah çekmesinde de şah ile kaleye saldırıyor.

4. ... ♗b1! 5. ♔e6 ♖h5 6. ♗g5!

Figürü bir yatay öteye nakletemeye yönelik aynı türde bir kombinasyon.

6. ... ♖h8 7. ♗d8 ♖h5 8. ♗g5

Siyahların beyaz fili kaleyi kaybetmeden c8 karesine atak yapamaz. Berabere.

216) 1:0

Bu pozisyonu kazanmak için şahı d6 karesine getirmek gerekir. Siyahların sadece bir savunma olanağı var: f7-f5 yoluyla kalenin çıkışını f6'ya kadar açmak. Beyazlar filin bloke hamlesi ile bunu engeller.

1. ♗f5!! gf

1. ... f6 2. ♗:g6+ ♔d8 3. ♗f7; 1. ... ♔d8 2. ♔c5 ♖e8 3. ♔d6

2. ♔c5 f6 3. ♔d6 ♖g8 4. ♔e6 ♔f8 5. ♔:f6

217) ½

Kale ve filin problemi: işbirliğini oluşturmak ve gelecekteki vezir için değişimi yapmak. Bunu yapmak kolay değil.

1. ♖h7+

(1. ♖h1? ♘c3+ 2. ♔:a5 ♘b1; 1. ♖e5? ♘c3+).

1. ... ♔e6

(1. ... ♔g6 2. ♖h6+ ♔:h6 3. ♗f6).

2. ♖h1 ♘c3+ 3. ♔a6! ♘b1 4. ♖e1+ ♔f7

(4. ... ♔f5 5. ♖f1+ ♔e6 6. ♗f6).

5. ♗d6!! a1♕ 6. ♖e7+ ♔g6 7. ♖e6+ ♔f5

(7. ... ♔h5 8. ♖e5+ ♔g4 9. ♖e4+ ♔f5 10. ♖e5+).

8. ♖e5+ ♔f6 9. ♖:a5 ♕d4 10. ♗e5+

Siyahların başarısızlığının nedeni: vezir kötü bir konumda ortaya çıkıyor: diyagonali kendi şahı, hattı ise atı tarafından bloke olmuş durumda.

218) 1:0

Etüdün çözümü sırasında esas olan beyaz vezir için şahı tehdit edebileceği g8 karesine olan yolu açmak.

1. ♖h8! g1♕ 2. a8♕+ ♗a3 3. ♕g8+ ♔a1 4. ♖h1!

Siyah vezir "g" dikeyinden çekilmek isteniyor. Şimdi onun arkadaşı merdivenden iniyor ve mat yapıyor.

4. ... ♕:h1 5. ♕:g7+ ♔a2 6. ♕f7+ ♔a1 7. ♕f6+ ♔a2 8. ♕e6+ ♔a1 9. ♕e5+ ♔a2 10. ♕d5+ ♔a1 11. ♕d4+ ♔a2 12. ♕c4+ ♔a1 13. ♕c3+ ♔a2 14. ♕b3+ ♔a1 15. ♕:a3#

219) ½

1. ♖f2+!!

Zor bir hamle: genel olarak güçlü satranççılar mücadele yerinde bulunan diğer şaha yaklaşmak için şah çekmez. Burada beyazlar siyah şahı e4 karesine çekerek pat pozisyonunu oluşturmak istiyor.

1. ... ♔e4

Veya 1. ... ♔e6 2. ♖f1 d1♕ 3. ♖:d1 ♖:d1 4. ♗h2; 1. ... ♔g4 2. ♖f1 ♗e5 3. ♖d1 ♔f3 4. ♗b6 ♖d3 5. ♗a5.

2. ♖:d2! ♖:d2 3. ♗d4!!

Beklenmedik bir pat darbesi!

3. ... ♗:d4

Veya 3. ... ♔:d4 4. ♔c6 ♖b2 5. ♔c7 ♖c2+ 6. ♔d7=

4. b8♕ ♖b2+ 5. ♔c4 ♖:b8

220) 1:0

1. ♔c8 ♖c1+ 2. ♗c7 h1♕! 3. ♖:h1 b2! 4. ♖h3!

(4. b6? b1♕ 5. ♖:c1 e3 6. ♖c2 ♕b2! 7. ♖c3 ♕b3 8. ♖c4 ♕b4=).

4. ... ♖a1

Veya 4. ... e3 5. ♖:e3 ♖a1 6. ♖b3 b1♕ 7. ♖:b1 ♖:b1 8. e4 ♖:b5 9. e5 ♖b6 10. ♗d6.

5. b6 b1♕ 6. ♖h1! e3 7. ♖f1!

221) 1:0

1. e7 ♖e4 2. ♖f4!

2. ♖f5+ c5! 3. ♖:c5+ ♔:a4 4. ♖f5 ♗f7!, devamı kazandırmaz.

2. ... ♖e6 3. ♖f5+! ♔:a4 4. ♖f6! ♖e5 5. ♖f4+ ♗c4 6. ♖:c4+ ♔b3

Eğer 6. ... ♔b5, oynanırsa, o zaman 7. ♖c5+!, oynanır.

7. ♖c3+! ♔a4 8. ♖a3+! ♔b5 9. ♖d3! c6 10. ♖d8 e2 11. e8♕ e1♕ 12. ♖d5+!

222) 1:0

1. ♖f3+!!

1. ♘:d2 ♔:d2 2. f6 ♔e2 3. f7 ♔:f1 4. ♔g7 ♘f5+ 5. ♔g6 ♘h4+ 6. ♔g5 ♘f3+, devamı kazandırmaz. At ya at ile sürekli şah çekiyor ya da çatal yardımıyla veziri ele geçiriyor. Birinci hamlenin amacı f3 karesini bloke etmektir yani onu atın elinden almak.

1. ... ♔e2 2. ♘:d2 ♔:d2 3. f6 ♔e2

3. ... ♘:f6 4. ♖:f6 ♘c8 5. ♖a6, devamından sonra her iki at da kaybedilir.

4. f7! ♔:f3 5. ♔g7!

Sır olan şey işte bu! İki karede dönüşüm tehdidi.

5. ... ♘f5+ 6. ♔g6 ♘h4+

Eğer 6. ... ♘ge7+, oynanırsa, o zaman 7. ♔g5, oynanır.

7. ♔g5

Şimdi f3 karesinden şah kalmadı. Piyon vezir olur.

223) 1:0

Siyahların piyonu dönüşüm noktasına yakın olmasına rağmen, beyazların piyonu vezir çıkar çıkmaz şah çektiği ve siyah şah çıplak olduğu için avantaj beyazların tarafında.

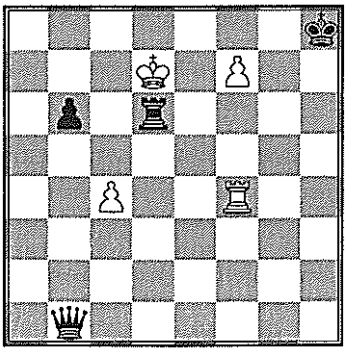
1. f7 ♘d7 2. ♔e6 b1♕

(2. ... ♖d3? 3. ♗c3+ ♔h7 4. ♗:b2+–)

3. ♔:d7 ♖d3+ 4. ♗d6

4. ♔c7 ♕:b4 5. f8♕+ ♕:f8 6. ♖:f8+ ♔g7 7. ♖c8 ♖b3 8. ♔b7 ♔f7 9. ♖c6 ♖b4, devamı beraber bir oyunsonuna götürür.

4. ... ♖:d6+ (D)



5. ♔c8!!

Şah kaleyi almaz böylece kendi geçer piyonunun bloke edilmesine izin vermemiş olur. 5. ♔c7, hamlesi 5. ... ♕h7, hamlesinden dolayı kötü.

5. ... ♖c6+ 6. ♔b8 ♕b4 7. f8♕+ ♕:f8+ 8. ♖:f8+ ♔g7 9. ♖c8 ♖e6 10. ♔b7 ♔f7 11. ♖c6+−

224) 1:0

Benzer açık pozisyonlarda iki fil iki attan daha güçlüdür. Burada da aşağı yukarı bu doğrudur ki beyaz şah sol alt köşede bloke durumda ve filler bir kaç varyantta mat tehdidi yaratabilir. Hatta "h" piyonunun vezire dönüşümü bile siyah filin ana diyagonele geçerek vezirle değişim tehdidini yapmasından dolayı siyahları özellikle korkutmamaktadır. Fakat kendi kombinasyonel yeteneğini ortaya koymasında vezire atlar yardım eder.

1. h7 ♗h5 2. ♘f4!!

Bu ara hamlenin ana fikri: geleceğin vezirine h4-d8 diyagonalini açmak. Piyonun derhal vezire dönüşümü yenilgiye götürür: 2. h8♕ ♗:g6+ 3. ♔a1 ♗e7! 4. ♘f3 ♗f6+ 5. ♘d4 ♔e7.

2. ... gf 3. h8♕ ♗g6+ 4. ♔a1 ♗e7 5. ♘f3 ♗f6+ 6. ♘e5+ ♔e7 7. ♕h4!

İşte at fedasının amacı buydu! 8. ♕:f4, tehdidinden dolayı siyahların daha iyi bir tercihi yok.

7. ... ♗:h4 8. ♘:g6+

225) ½

Siyahlar beyazların takibinden üç figürünü serbest bir hale getirebilirse, o zaman kazanır *(kale ve iki hafif figür kale ve yardımı olmayan iki tehlikesiz izole piyona karşı kazanır)*. Fakat şimdi beyaz şah fili savunduğu için "a" hattını terk edemeyen kaleye saldırdı. Bununla beraber beyaz kale de tehdit altında. Onu uzaklaştırmak veya savunmak gerek çünkü kalelerin değişimi beyazları eşit bir oyunsonuna götürür.

1. f3!!

a) 1. ♖h4? ♖a8 2. ♔b7 ♔g5 3. ♖h1 *(3. ♖c4 ♖a5! 4. ♔b6 ♘b3!)* 3. ... ♖a5 4. ♖:a1 ♗c6+;

b) 1. d3? ♖a8 2. ♔b7 ♖a5 3. ♔b6 ♘b3 4. ♖b4 ♖a8 5. ♔b7 ♖e8! 6. d4 ♖e4. Kale sadece at ile c5 karesinden çatalı hazırlamadı, fili aldığı takdirde, aynı zamanda d4 karesine de saldırarak siyahlar kazanır. 1. f3, hamlesiyle başlayan varyant sonuncu varyanttan f3'teki piyonunu siyah kalenin yaklaşmasına izin vermeyerek e4 karesini kontrol etmesiyle farklılaşmaktadır.

1. ... ♖a8 2. ♔b7 ♖a5 3. ♔b6 ♘b3 4. ♖b4 ♖a8 5. ♔b7 ♖h8 d4

Kale d4 karesine çıkacak olan piyonu açmaza almak için dördüncü yataya gitmek için acele etmektedir. 5. ... ♖d8? 6. ♖:a4 ♘c5+ 7. ♔c7, devamı kötüdür.

6. d4! ♖h4! 7. f4!! ♖:f4 8. ♖:a4 ♘c5+ 9. dc ♖:a4 10. c6 ♖b4+ 11. ♔c8! ♔e6 12. c7 ♔d6

Beyazların 1. ve 7. hamlelerinin ana fikri şudur: Tahtanın üzerinde "f" piyonu olmadığından 12. ... ♔e7, hamlesinden sonra pat.

13. ♔d8 ♖h4 14. c8♘+

Berabere. Harika bir etüt.

226) 1:0

1. ♗a4!!

Siyah piyonu c5 karesini kontrolü altında tutmasın diye ilerlemeye zorlamak gerek. Bu operasyonun anlamı 10. hamlede açıklığa kavuşacaktır. 1. fg+ ♕:g6 2. ♗c2 ♖:f4+ 3. ♔g1 ♖f6 4. ♕g5 ♖:e6 *(4. ... b5? 5. ♗d3 ♖:e6 6. ♔h1! ♖e1+ 7. ♔g2 ♖e6 8. ♗b1!)* 5. ♔f1 ♖f6+ 6. ♔e1 ♖e6+ 7. ♔d1 ♖d6+ 8. ♔c1 ♖c6−+, devamı kaybeder.

1. ... b5 2. fg+ ♕:g6

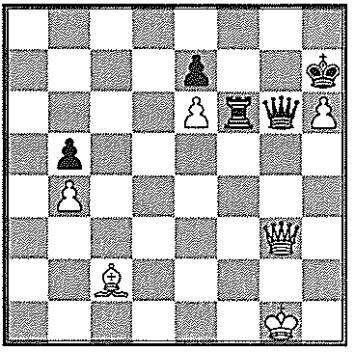
2. ... ♔g8 3. g7 ♖:f4+ *(3. ... ♖f6 4. h7+ ♔: h7 5. ♗c2+ ♔g8 6. ♕h4)* 4. ♕:f4 ba 5. ♕f5 a3 6. h7+ ♔:g7 7. ♕f7+, devamı beyazların lehine.

3. ♗c2 ♖:f4+ 4. ♔g1!

4. ♕:f4? ♕:c2 5. ♕f7+ ♔:h6 6. ♕:e7 ♕f5+; veya 4. ♔e1? ♖e4+ 5. ♔f2 ♖e2+!, devamları kötüdür.

4. ... ♖f6 (D)

Nadir güzellikte bir açmaz. Siyah vezir hem dikey hem de diyagonal boyunca açmazda. Bu sırada iki taraftan açmaza alan beyaz figürlerin savunma yapmaya gereksinimi de yok.



5. ♕g5!

Korumasız vezirin gezdiği nerede görülmüş? Şimdi h6 piyonunu siyah şahtan koruyor.

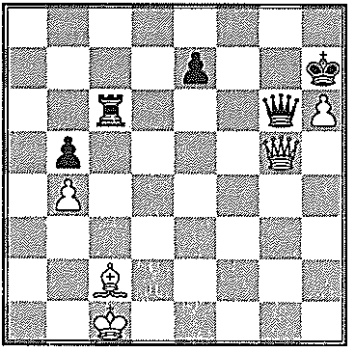
5. ... ♖:e6

Eğer 5. ... ♔h8, oynanırsa, o zaman 6. ♕:g6!, oynanır.

6. ♔f1 ♖f6+ 7. ♔e1 ♖e6+ 8. ♔d1

8. ♔d2??, hamlesi 8. ... ♖e2+, hamlesinden dolayı kaba bir hata olur.

8. ... ♖d6+ 9. ♔c1 ♖c6



10. ♕c5+−

Şimdi fille yapılan a4 hamlesi anlaşılmaktadır.

Açmaz hakkında çok güzel bir etüt.

Tempo Kazanma ve Kaybetme

240) 1:0

Bu etüt tempo kazanmanın güçlü bir yöntemini göstermektedir: güçlü bir tehditle **ara hamle** yapma.

1. g7 ♔f7 2. ♔f5 ♔g8!

Beyazlar yansılama durumunu *(oppozisyon)* elde ettiği için bu devam yolu 2. ... ♔:g7 3. ♔:g5, siyahlara derhal kaybettirir.

3. ♔g4!

3. ♔:g5 e4! *(3. ... ♔:g7? 4. ♔f5 ♔f7 5. ♔:e5 ♔e7, ve beyazların piyonla yapabileceği yedek bir hamlesi var)* 4. de ♔:g7=, devamı hatalıdır.

3. ... ♔f7

Veya 3. ... e4 4. de ♔f7 5. ♔f5 ♔g8 6. ♔g6 g4 7. e5+−.

4. ♔:g5 e4

Şimdi siyah şah g8'de değil de f7 karesinde durduğu için "g" piyonunu ilerletme tehdidini yapmak için beyazların ara hamlesi var.

5. ♔h6! ed 6. ♔h7+−

241) 1:0

Durum berabere gibi görünüyor: siyah vezir şah çekerek çıkar ve fili alma tehdidi yapar. Fakat beyazlar batarya kurarak tempo kazanır.

1. ♗c8!

Piyon bataryası! Fil şah ile aynı diyagonale konuşlandığı için dönüşüm sırasında fil şah çekiyor.

1. ... a1♕+ 2. ♔g2

2. ♔h2 ♕h8+ 3. ♔g2 ♕d8, devamı kötü.

2. ... ♕g7+

Veya 2. ... ♕a2+ 3. ♔h3.

3. ♔f1! ♕a1+ 4. ♘e1!+−

242) ½

Beraberlik için beyazların şah ile a1 karesine gitmesi gerek.

1. ♔f6!!

Şah herşeyi yapabilir, hatta ters tarafa bile gidebilir! Fakat şah, herzaman olduğu gibi, daima haklı: 1. ♔d4? a4 2. ♔c3 a3 3. g6 ♗a4, devamından sonra beyazlar hamle yapma dezavantajı *(zugsvang)* durumuna düştüğü için kaybeder. Bu yüzden başlangıçta beyaz şah mat tehdidi ile fili karlı olmayan diyagonale çıkmaya zorlar.

1. ... ♗c2

Veya 1. ... ♗b3 2. g6 ♗:f7 3. ♔e5!!=

2. g6 ♗:g6 3. ♔e5!! a4 4. ♔d4 a3 5. ♔c3 ♗:f7 6. ♔c2

243) ½

Beyaz şahın h1 karesine gitmesi için nasıl tempo kazanılır?

1. e7

1. ♔e4 h2 2. ♔:e5 h1♕ 3. b8♕ ♕h2+, devamı kaybeder.

1. ... ♔f7 2. e8♕+!

Şah şah çekilerek gelecekteki b8 karesine çıkacak olan vezire doğru çekilir.

2. ... ♔:e8 3. ♗f6! ♗g3 4. ♗e5!!

Harikulade bir hamle! Beyaz şah h1 karesine doğru giderken siyah file saldırır. 4. ♔d4? ♔d7! 5. ♗e5 ♗:e5+ 6. ♔:e5 ♔c7, devamı yardım etmez.

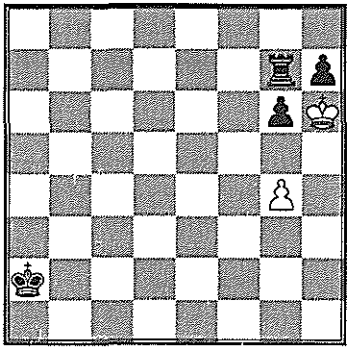
4. ... ♗:e5 5. ♔e4

İşte gerekli tempo bu!

5. ... ♔d7 6. ♔f3! ♔e6 7. ♔f2=

244) ½

1. ♖a2+ ♔:a2 2. ♖c2+ ♖b2 3. ♖:h2! ♖:h2 4. hg ♖e2+ 5. ♔f4 ♖e8 6. ♔g5 ♖g8 7. ♔h6 ♖:g7 (D)



8. g5!

Ara hamle! Kaleyi alma yenilgiye götürür. 8. ♔:g7? h5.

8. ... ♖g8 9. ♔:h7=

245) ½

1. ♖b5+!

Beyaz kale g5 karesine dönmek zorunda fakat başlangıçta siyah şahı köşeye sıkıştırarak gerekli tempoyu kazanır, **ara hamle.** 1. ♖g5 ♖h6+ 2. ♔a5 ♖:h5 3. ♔a6 ♖h6+ 4. ♔a5 ♖h2 5. ♔a6 ♔c8 6. ♖g7 ♔d8 7. ♔:a7 ♖h7, devamı derhal kaybettirir.

1. ... ♔a8

(1. ... ♔c7 2. ♖g5 ♖h6+ 3. ♔:a7 ♖:h5 4. ♖g7+ ♔c6 5. ♖:g2=)

2. ♖g5 ♖h6+ 3. ♔a5 ♖:h5 4. ♔a6 ♖h6+ 5. ♔a5

5. ♔b5 ♖b6+ 6. ♔c5 ♖b2 7. ♔c6 ♖c2+ 8. ♔b5 ♔b7, devamı kötü.

5. ... ♖h2 6. ♔a6

(6. ♔b4? ♔b7 7. ♔c3 a5!)

6. ... ♔b8 7. ♖g7 ♔c8 8. ♔:a7 ♖h7 9. ♔a8! ♖h2

Veya 9. ... ♖h1 10. ♖g8+♔c7 11. ♖g7+ ♔b6 12. ♖g6+, ile beraberlik.

10. ♔a7 ♔d8 11. ♔b6 ♔e8 12. ♔c5 ♔f8 13. ♖g3 ♔f7 14. ♔d5 ♔f6 15. ♔e4=

246) 1:0

1. d6!

(1. de? b4 2. cb ♗:b4 3. e7 ♗:e7 4. ♗:e7 ♔g4).

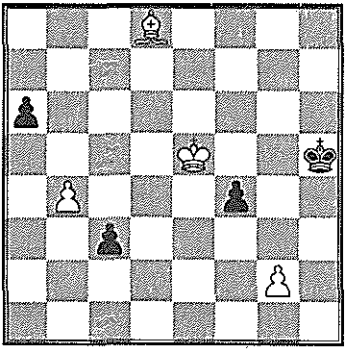
1. ... ♗:d6+

Diğer hamleler kaybettirir:

a) 1. ... b4 2. d7 bc 3. ♗h4 ♗b4 4. ♔b6 c2 5. d8♕ c1♕ 6. ♕g5#;

b) 1. ... ♗g7 2. d7 ♗:c3 3. ♔b6 ♗d4+ 4. ♔:a6 ♗e5 5. ♔b6 ♗d4+ 6. ♔:b+−.

2. ♔:d6 b4 3. cb e5 4. ♔:e5 c3



Piyon ilerliyor?! Fakat beyazların bir planı var!

5. ♔f5! c2 6. ♟g5 c1♕ 7. g4+ fg 8. ♗:c1+−

247) ½

Hangi karede geçer piyon tutulur?

1. ♗h2!

Fil şahın diyagonalinde durmaktadır ki daha sonra etüdün ana varyantmdaki batarya oluşumuna yardım edecek ve onun yardımıyla eksik tempoyu kazanacak ve zor bir pozisyonda alanı kurtaracak.

1. ♗d4? ♘g6+ 2. ♔e6 *(2. ♔d7 ♘e5+ 3. ♔e6 ♘f3; 2. ♔d8 ♘f4 3. ♗e3 c5! 4. ♗:f4+ ♔a8 5. ♗e3 c4)* 2. ... ♘f4+ 3. ♔d7 ♘e2 4. ♗e3 g1♕ 5. ♗:g1 ♘:g1 6. ♔c6 ♘f3 7. a6 ♘d4+ 8. ♔c5 ♘e6+ 9. ♔d5 c5, devamından sonra siyahlar kazanır.

1. ... ♘g6+

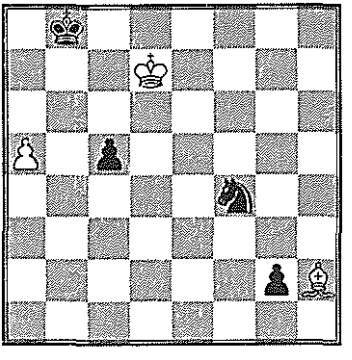
1. ... ♔b7 2. ♗g1 ♘g6+ *(2. ... ♔c6 3. ♔f6 ♔b5 4. ♔g5=)* 3. ♔d8 c6 4. ♔d7 ♘e5+ 5. ♔d6 ♘c4+ 6. ♔c5 ♘:a5 7. ♔d4 ♔b6 8. ♔e4+ ♔b5 9. ♔f3, devamı beraberliğe götürür.

2. ♔e6! ♘f4+

a) 2. ... ♘h4 3. ♔d7! ♔b7 4. ♗g1! ♘f3 5. ♗f2 ♘e5+ 6. ♔e6 ♘d3 7. ♗g1 ♔a6 8. ♔d5 ♔:a5 9. ♔e4 ♘e1 10. ♔e3 c5 11. ♔e2=;

b) 2. ... ♔b7 3. ♗g1! ♘f4+ 4. ♔d7 ♘d5 5. a6+ ♔:a6 6. ♔c6 ♘c3 7. ♔:c7 ♔b5 8. ♔d6 ♔c4 9. ♔e5 ♔d3 10. ♔f4 ♔e2 11. ♔g3 ♔f1 12. ♗a7 ♘e4+ 13. ♔f3 ♘g5+ 14. ♔g3=

3. ♔d7 c5



4. ♔d6!!

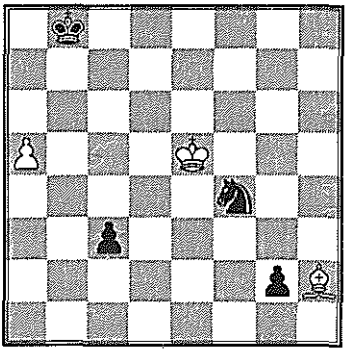
Bu hamle şah bataryasını oluşturdu. Şimdi, attan dolayı kamuflaj haldedir. 4. ♗:f4+ ♔b7 5. ♗e3 c4. Bu devam yoluyla 2 piyon file karşı kazanır.

4. ... c4

Veya 4. ... ♘d3 5. ♔d5+ ♔b7 6. ♗g1! ♔a6 7. ♔c4=

5. ♔e5! c3 (D)

Piyon ileri doğru fırladı fakat bataryadan kaçış yok!



6. ♔:f4! c2 7. ♔e3+ ♔b7 8. ♔d2

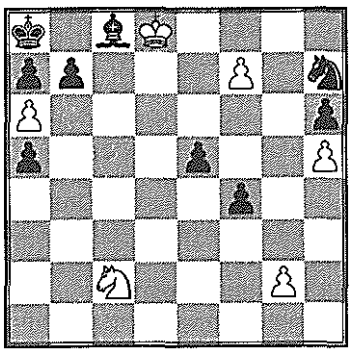
Berabere. Bataryadaki şah tempo kazandı=.

248) 1:0

Bu etütte siyahların hamlesi sırasmda **hamle yapma dezavantajı durumuna** *(zugsvang)* sokmak için tempo kaybetme metoduyla beyazlar kazanır.

1. f7 ♘f6+ 2. ♔d8 ♘h7 (D)

Belirleyici bir pozisyon: sonuç beyazların yapacağı hamleye bağlı.



3. ♔c7!!

Beyazlar bilinçli olarak tempo kaybeder. 3. ♔:c8 ba 4. g3 ♘f8! devamından sonra beyazların hamlesi sırasında karşılıklı **hamle yapma dezavantajı durumu** *(zugsvang)*. Örneğin: 5. gf ef 6. ♘e1 *(6. ♘d4 a4 7. ♞c6 a5 8. ♘b8 a6)* 6. ... a4 7. ♘d3 a5 8. ♘:f4 a3 9. ♘d5 a6=

3. ... ba 4. ♔:c8 ♘f8

Aşağıdaki piyon hamleleri beyaz atın c7 karesine gitmesine izin verir ve bu yüzden de derhal kaybeder:

a) 4. ... e4 5. ♘d4 ♘f8 6. ♘b3 e3 7. ♘c5 e2 8. ♘:a6+−;

b) 4. ... a4 5. ♘b4 a5 6. ♘a6+−.

5. g3!

Beyazların atın yolunu temizlemesi gerekir. Beyazların hamlesi sırasında onları beraberliğe götürecek tek pozisyon *(beyazların 3. hamlesinden sonraki açıklamaya bkz.)*.

5. ... ♘h7

Veya 5. ... ♘e6 6. gf ef 7. ♘d4 ♘f8 8. ♘b3+−.

6. gf ef 7. ♘d4 ♘f8 8. ♘c6 a4 9. ♘b8 a5 10. ♘a6 ♘e6 11. f8♕

249) ½

Beyazların fazla piyonu fakat rakibi ciddi bir avantaja sahip, siyah fil h8 karesini tutmakta, beyazlar için a1 karesi ise erişilemez bir durumda. Beyaz fil ana diyagonale sadece g7 karesinden çıkabilir ama başarabilir mi?

1. ♔g8

1. h8♕ ♔e4+ 2. ♔g8 ♗:h8 3. ♔:h8 a1♛+ 4. g7 ♔f5 5. ♔h7 ♕a7 6. ♔h8 ♕d4, devamı kaybeder.

1. ... ♔e4

Eğer 1. ... ♔d5, oynanırsa o zaman 2. ♗f4!, oynanır.

2. ♗d6! ♔f5

Fil hareketederse, o zaman beyazlar onu takip ederek beraberliği elde eder: 2. ... ♗b2 3. ♗a3! a1♕ 4. ♗:b2 ♕a8+ 5. ♔g7 ♕b7+ 6. ♔g8 ♕b8+ 7. ♔f7=

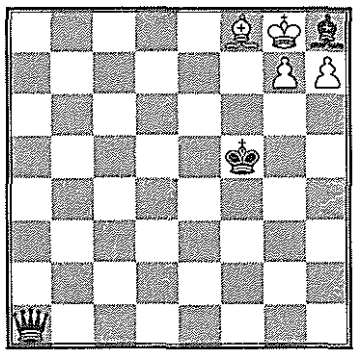
3. ♗f8 ♗h8!!

Harika bir bloke hamlesi. Eğer şah piyon olmuş olsaydı beyazlar güzel bir beraberlik elde ederdi. 3. ... ♔:g6 4. h8♕! ♗:h8 5. ♗g7=

4. g7

(4. ♔:h8? a1♕+ −+)

4. ... a1♕



Eğer beyazlar vezir çıkarsa o zaman şah merdiven boyunca yaklaşır ve mat eder. Zayıf dönüşüm kurtarır. 5. gh8♕ ♕a2 6. ♔g7 ♕b2+ 7. ♔g8 ♕b3+ 8. ♔g7 ♕c3+ 9. ♔g8 ♕c4+

10. ♔g7 ♕d4+ 11. ♔g8 ♕d5+ 12. ♔g7 ♕e5+ 13. ♔g8 ♕e6+ 14. ♔g7 ♕g6#

5. gh♘! ♕a2+ 6. ♘f7 ♔g6 7. h8♘+

Bu harika minyatür "Fide Albümü" sonuçlarına göre 1986 - 1988 yılları arasında dünyadaki en iyi minyatür olarak kabul edilmişti.

Batarya Oyunu

262) 1:0

1. ♔f4 ♔f2

Siyah şah beyaz şahın gölgesine saklanmak zorunda.

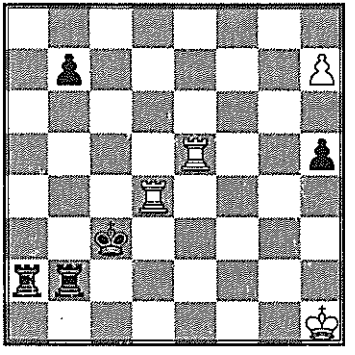
2. ♔e4 ♔e2 3. ♔d4 ♔d2 4. ♔c5 ♔c3 5. ♖c8

Batarya kuruldu.

5. ... ♖:a7 6. ♔b6+

263) 1:0

Beyazlar rakibin şahını ana siyah diyagonale çıkmaya zorluyor ve sadece ondan sonra gah şah çekerek gah batarayla vezir çıkar.



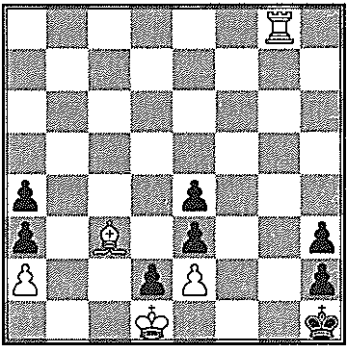
1. ♖c3+ ♔e4 2. ♖d4+ ♔f5 3. ♖c5+ ♔e6 4. ♖e5+ ♔f7 5. ♖d7+ ♔g6 6. ♖e6+ ♔f5 7. ♖f6+ ♔e4 8. ♖e7+ ♔d5 9. ♖e5+ ♔c4 10. ♖f4+ ♔d3 11. ♖d4+ ♔c3 (D)

12. h8♕ ♖b1+ 13. ♖d1 ♖:d1+ 14. ♖e1+

264) 1:0

1. ♗f3 d2+ 2. ♔d1 ♕e4 3. ♗:e4 fe 4. ♖g8 h3 (D)

Siyahlar pat ümit ediyor. Bunu önlemek için beyazlar Hint Bataryası oluşturuyor ve onun birinci figürü, fil, bereketli bir hasat topluyor.



5. ♗g7 ♔g2 6. ♗e5+ ♔h1 7. ♗g3 ♔g2 8. ♗f4+ ♔h1

Veya 8. ... ♔f2 9. ♗:h2

9. ♗g5 ♔g2 10. ♗:e3+ ♔h1 11. ♗f4 e3 12. ♗g5 ♔g2 13. ♗:e3+ ♔h1 14. ♗g5 ♔g2 15. ♗f4+ ♔h1 16. ♗:h2 ♔:h2 17. e4+−.

265) 1:0

1. ♗c3! e1♕!

1. ... ♖d5+ 2. ♔b6 ♖:a5 3. ♘f5+ ♔g8 4. ♔:a5 a3 5. ♘g3+−, devamı da yardım etmez.

2. ♗:e1 ♖d5+ 3. ♔b6 ♖:a5 4. ♗c3! ♖a8

4. ... ♖d5 5. ♘e8+ ♔g8 6. ♘f6+

5. ♔b7 ♖f8 6. ♘f5+ ♔g8 7. ♘h6#

266) 1:0

1. d7 ♔e7 2. ♖b8!

Tuzak! Beyazlar şahın d8 karesine gelmesini bekliyor.

2. ... ♗:g3! 3. ♖a8!

3. ♔:g3?, hamlesi 3. ... f1♕ 4. ♗a6 ♔c7=, devamından dolayı hatalı.

3. ... f1♕ 4. d8♕+ ♔:d8 5. ♗a6+ ♗b8! 6. ♗:f1 ♔c7 7. ♗a6 e2 8. ♗:e2 ♔b7 9. ♗f3+−.

267) ½

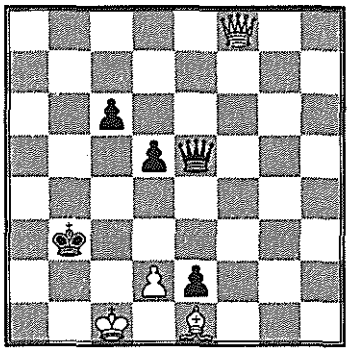
1. ♗g6! ♗:g6 2. ♖a7 ♗d4 3. ♗e5!

Beyazlar mat tehdidi yapan fillere kaleyi yaklaştırmak için iki fili feda etti.

3. ... ♗:e5 4. ♖e7 ♗d4 5. ♖e2!! ♗c2! 6. ♖d2 ♗h8 7. ♖h2 ♗g7 8. ♖g2 ♗f6 9. ♖f2 ♗e5 10. ♖e2 ♗d4 11. ♖d2=.

268) 1:0

1. f7 ♕e5! 2. ♖a8+ ♔b3 3. ♖a3+! ♔:a3 4. f8♕+ ♔b3 (D)



5. ♕b4+!! ♔:b4 6. d4+.

269) ½

1. ♘e6+ ♔h7!

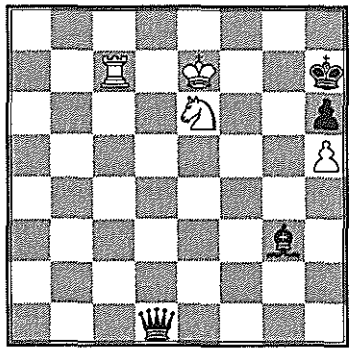
1. ... ♔g8 2. ♖c8+, devamından sonra basit bir beraberlik.

2. ♖c7!

Batarya kuruldu. 2. ♘f8+ ♔g8 3. ♖c8 ♕e2+ 4. ♘e6+ ♔h7 5. ♖c7 ♗:g3 6. ♖d7 ♕f3! 7. ♘f4 ♕c6! 8. ♔e8+ ♔g8, devamı kötüdür.

2. ... ♗:g3 (D)

Siyahlar zafer ümidinde fakat onları beklenmedik bir yanıt beklemektedir.



3. ♘f4!!

Atı vererek beyazlar pat fikrini bağlıyor. 3. ♖d7 ♕f3 4. ♘f4 ♕c6!, devamı kaybeder.

3. ... ♗:f4 4. ♖d7!! ♕g4

Veya 4. ... ♗g5+ 5. ♔e6+ ♕:d7+ 6. ♔:d7 ♔g7 7. ♔e6=; 4. ... ♗d6+ 5. ♔e6+ ♔g8 6. ♖d8+ ♔h7 7. ♖d7+, devamları ile beraberlik.

5. ♔f6+ ♔h8 6. ♖d8+ ♔h7 7. ♔d7+,

Berabere.

270) 1:0

1. ♖g3

(1. ♖e1? ♗f6+ 2. ♗:f6 ef+ 3. ♔:f6 b1♕).

1. ... ♗f6+

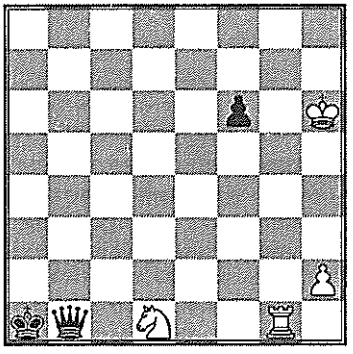
(1. ... b1♕ 2. ♗:c3+ ♔a2 3. ♖:g2+ ♔a3 4. ♘e3+−)

2. ♗:f6

2. ♔h6? ♗:g7+ 3. ♔:g7 g1♕ *(3. ... b1♕ 4. ♖a3+ ♕a2 5. ♖:a2+ ♔:a2 6. ♘c3+ ♔b3 7. ♘e2 ♔c4 8. ♔g6 e5 9. ♔f5 ♔d3 10. ♘g1 ♔e3 11. ♔:e5+−)* 4. ♖:g1 b1♕ 5. ♖e1 ♕b4 6. ♘c3+ ♔b2 7. ♖b1+ ♔:c3 8. ♖:b4 ♔:b4 9. ♔g6 ♔c4 10. h4 e5 11. ♔f5 ♔d5 12. h5 e4 13. ♔f4 ♔e6!=, devamı beraberliğe götürür.

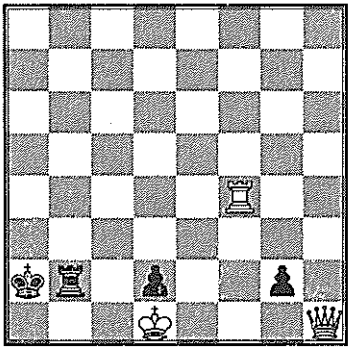
2. ... ef+ 3. ♔h6! g1♕ 4. ♖:g1 b1♕ (D)

Vezirin çıkışına karşı beyazlar pozisyonun değerini değiştiren korkunç güçteki sessiz yanıt hamlesini hazırladı.



5. ♖e1!! ♕c1+ 6. ♘e3+−.

271) 1:0



1. ♘g3!

Tek hamle. 1. ♖:h4 h1♕+ 2. ♖:h1 ♖b1+, devamından sonra siyahların problemi yoktur.

1. ... hg 2. h8♕ h1♕+! 3. ♕:h1 g2!! (D)

(3. ... ♖b1+ 4. ♔c2!+−)

4. ♕h2!!

İkinci hatta pusu. Diğer hamleler kazandırınaz:

a) 4. ♕:g2? ♖b1+ 5. ♔c2 ♖b2+ 6. ♔c3 d1♘+;

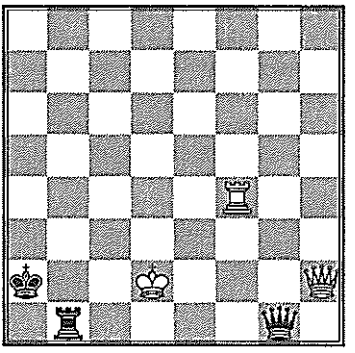
b) 4. ♖a4+? ♔b3 5. ♕h3+ ♔:a4;

c) 4. ♕g1? ♖b1+ 5. ♔c2 ♖c1+ 6. ♔:d2 ♖:g1 7. ♖g4=

4. ... ♖b1+

Veya 4. ... g1♕+ 5. ♕:g1 ♖b1+ 6. ♔c2, ve beyazlar kaznır.

5. ♔:d2 g1♕ (D)



6. ♔c3+!

Mükemmel bir pozisyon! Beyazlar şah bataryasının ikinci figürü olan tehdit altındaki vezirle şah çekiyor!

6. ... ♔a3 7. ♕a2+! ♔:a2 8. ♖a4#

Güzel bir etüt!

Şaha karşı Atak

291) 1:0

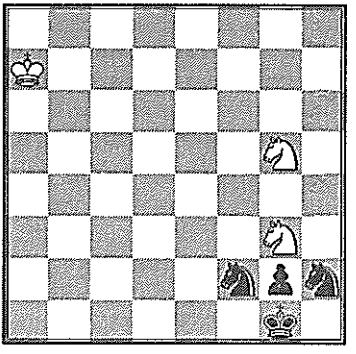
1. ♖d5! ♖:d5 2. ♗e3!

2. ♗d2, hamlesi 2. ... ♖f5!, hamlesinden dolayı hatalı.

2. ... ♖g5 3. ♗f7+ ♔h6 4. ♗e8 d2 5. ♗:d2

292) 1:0

1. ♘e4 ♘d3 2. ♕f2!! ♘:f2 3. ♞g3+! ♔g1 4. ♘g5 (D)

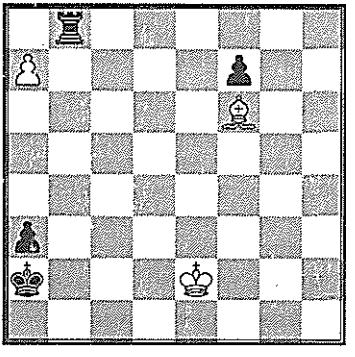


Güzel bir hamle yapma dezavantajı pozisyonu *(zugsvang)*.

4. ... ♘hg4 5. ♘f3#

293) 1:0

1. a7 ♖b8! (D)



2. ab♘! ♔b1 3. ♔d1 a2 4. ♗a1!

Piyonun blokesi, kazanmak için tek fakat en güçlü şans.

4. ... f5! 5. ♞c6 f4

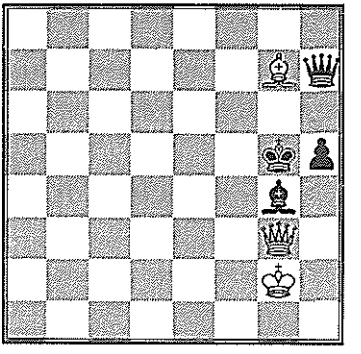
Siyahlar fili almıyor ama beyazlar onu yapmaya zorluyor.

6. ♘d4 f3 7. ♘b3 f2 8. ♘d2+ ♔:a1 9. ♔c2 f1♕ 10. ♘b3#

294) 1:0

Uzak siyah vezirden dolayı farklı fillerle kötü şaha karşı atak kolayca gelişmektedir.

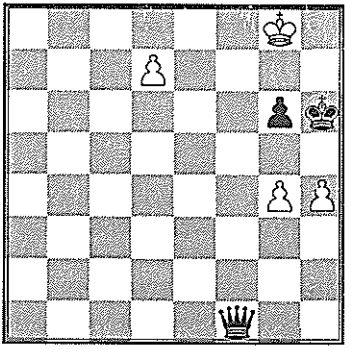
1. ♕d4+ ♔g5 2. ♕f6+ ♔g4 3. ♕f3+ ♔g5 4. ♕g3+ ♗g4



5. ♕h4+! ♔f4 6. ♕f2+ ♗f3+ 7. ♕:f3+ ♔g5 8. ♕g3+

295) 1:0

1. d7 ♔g7 2. ♘h6 ♔:h6 3. ♔e6 ♘f7 4. ♔:f7 f2 5. ♔g8 f1♕ (D)



Beyazlara zaferi sadece piyonun ata dönüşümü getirmektedir.

6. d8♘!! ♕c4+ 7. ♘f7+ ♕:f7+ 8. ♔:f7+−

296) 1:0

Siyah vezir kaçınılmaz olarak ve derhal ortaya çıkar, Bu yüzden beyazların tek planı şaha karşı tehdit yaratmaktır. Beyaz şah c6 karesine yönelir fil de f5 karesinden mat tehdidi yapar. Fakat başlangıçta beyazlar iki feda gerçekleştiriyor hem de kararlı, sert bir devam yoluyla.

1. g7! ♗:g7 2. ♘c3! ♗:c3 3. ♔d5 d1♕+ 4. ♔c6 ♕f3+ 5. e4 d5 6. ♗f5+ ♕:f5 7. ef d4 8. ♔:b6 d3

Veya 8. ... ♗a5+ 9. ♔:a5 d3 10. f6 d2 11. f7 d1♕ 12. f8♕+

9. ♔c6 ♗d4 10. f6 d2 11. f7 ♗g7 12. b6 d1♕ 13. b7#

297) 1:0

1. ♖e8!

Diğer hamleler beraberliğe götürür:

a) 1. ♖:f5 ♖d3 2. ♘h5+ ♔g6 3. ♞f4+ ♔:f5 4. ♘:d3 ♔e4 5. ♘c5+ ♔d4 6. ♘a6 ♔d3=;

b) 1. ♖d8 ♖d3 2. ♘:f5+ ♔g6 3. ♘e7+ ♔f7=

1. ... ♖d3

(1. ... ♔f7? 2. ♖e3 f4 3. ♖f3+−)

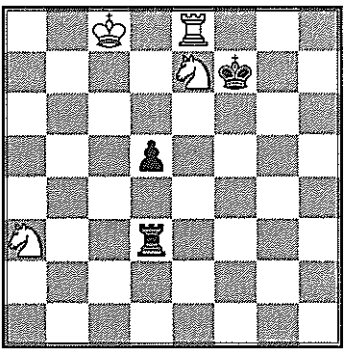
2. ♘:f5+

(2. ♞h5+? ♔h6 3. ♖h8+ ♔g5 4. ♘b5 ♖h3=).

2. ... ♔g6

Veya 2. ... ♔f6 3. ♖f8+ ♔g5 4. ♘b5 ♖f3 5. ♘bd4+−

3. ♘e7+! ♔f7 (D)



4. ♘b5!!

Güçlü bir hamle. Siyah şahın etrafında at matı oluşumunu yaratan beklenmedik bir hamle.

4. ... ♔:e8 5. ♘g6! ♖c3+

(5. ... ♖d1 6. ♘d6#)

6. ♘:c3 d4 7. ♘e4

(7. ♘b5? ♔f7 8. ♘e5+ ♔e6 9. ♘d3 ♔d5=)

7. ... ♔f7 8. ♘e5+ ♔e6 9. ♘d3 ♔d5 10. ♘ef2

Beyazlar "üçlü" sayesinde kazanıyor.

298) 1:0

g5'teki çok kötü durumda bulunan şah mat olmak üzere. Siyahlar pat pozisyonu yaratarak direniyor.

1. ... ♗e5+ 2. de ♘e2+ 3. ♔h3!

3. ♗:e2? ♕:e3+, devamından sonra pat kaçınılmaz.

3. ... ♘g1+ 4. ♕:g1 ♕f1! 5. ♔g3! ♕:g1 6. ♗d1!

Beyazlar 6. ♗e2? ♕e1 7. ♗d1 ♕:e3+, devamından sonra hamle yapma dezavantajı durumuna düşer *(zugsvang)*. Veziri aldıktan sonra pat.

6. ... ♕e1 7. ♗e2!

Siyahların hamle yapması ile hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*.

7. ... ♕:e2 8. f4#

299) 1:0

Her iki şah da kötü ve kimin mat olacağı sadece dikkatli bir hesapla çözülebilir.

1. e7! ♗:e7 2. ♗d3

Gerekli bir hamle, h5 karesinde bulunan şahı bloke etmek için devam etmek gerekir.

2. ... ♕:d4! 3. ♖h1÷ ♕h4+ 4. ♖:h4+ gh+

Beyazlar ne elde etmiş oldu? Piyonsuz ve farklı renk file sahip, bir oyunsonu. Fakat özellikle bu durum zaferi getiriyor. Çünkü siyah şah bloke olmuş bir durumda, köşede ve girdapta bulunmaktadır.

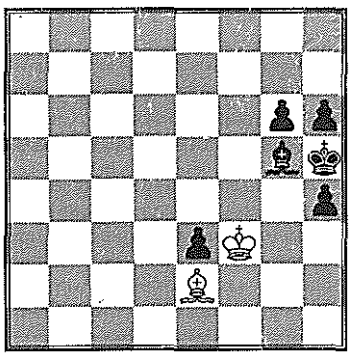
5. ♔f4!

Fili g5 karesine çekmek ve h5 karesinde bulunan şahın yanındaki kareleri bloke etmek için bu hamle yapıldı.

5. ... ♗g5+ 6. ♔f3! hg

Şimdi ne olacak? kalesiz oynanamaz mı?

7. ♗e2!!



M.I. Dvoretsky'nin lafını burada hatırlamamak nasıl olası? "Farklı renk fillerin olduğu durumlarda, her oyun olanağı atakta kullanılmalıdır. Mat kaçınılmaz.

300) 1:0

Materyal bakımından siyahlar avantajlı, bu yüzden beyazlar şaha karşı atak organize etmek zorunda: "a" hattındaki mattabloke etmek için öncelikle şahı c2 karesinde yapmak için öncelikle şahı c2 karesine bloke etmek için koyma. Fakat bu provokatif planı uygulamak kolay değil.

1. g8♕!

Veziri b l diyagonalinden g8'e çekme. Diğer hamleler zayıftır: 1. ♖:d5 ♕g8 2. ♔c2 ♕c8+ 3. ♔d l ♕g4; 1. ♖g5 ♕h3+ 2. ♖g3 ♕f l.

1. ... ♕:g8 2. ♖g5! ♕:g5 3. ♔c2! b5 4. a6 b6 5. a7 ♗d6 6. ♖h8 ♗a3

Veya 6. ... ♗b4 7. a8♕+ ♗a5 8. ♖h l+ ♔a2 9. ♖a l+

7. ♖h1+ ♔a2 8. a8♕ ♕e5

Beyazların stratejisi başarı ile taçlandırıldı: mat.

9. ♖a1+

301) 1:0

Oyunortasında şahı h4'e çıkarmaya tövbe etsin diye onu bu pozisyonda mat etmek gerekir.

1. ♗e5!

b8-h2 diyagonali kontrol altına alınıyor. Mat g3 karesinde bekleniyor.

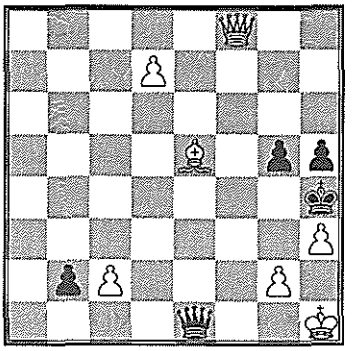
1. ...e2+ 2. ♔:h2 ♕g1+!

Geçici olarak mattan kurtulmanın öylesine bir pahası. Şahı h2 karesinden çekmek için bu yapılan son feda değildir.

3. ♔:g1 ♖a1+

Veya 3. ... e1♕+ 4. ♕f1! ♕:f1+ 5. ♔h2!! ♕f2 6. d8♕ ♖a4 7. ♕b6!, ile kaçınılmaz mat.

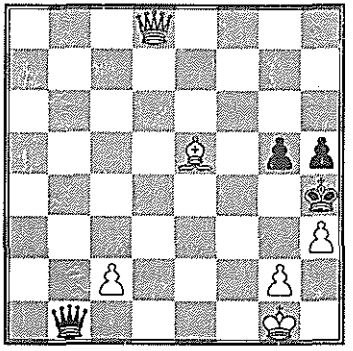
4. ♔h2 ♖h1+ 5. ♔:h1 e1♕+ (D)



6. ♕f1! ♕:f1+

6. ... ♕:e5, hamlesi 7. ♕f2+, hamlesinden dolayı doğru değildir.

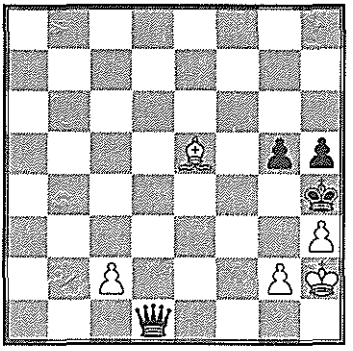
7. ♔h2 ♕f2 8. d8♕ ♕g1+ 9. ♔:g1 b1♕+



10. ♕d1!

Siyahlar halihazırda pekçok ağır figürü feda etmiş durumda ve son fedayı başarılı bir şekilde yapmak için de yakındır: 10. ♔h2? ♕g1+, durumunda pat. Fakat beyazlar veziri vererek ve g5 piyonunu açmazdan kurtararak pattan kaçınıyorlar.

10. ... ♕:d1+ 11. ♔h2



g3 veya f6 karesinde mat kaçınılmaz.

302) 1:0

Beyazların kale ve 2 piyonu fazladır ve zafere varmak için uğraşıyor. Bunun için maksimum yaratıcılığını göstermelidir çünkü beyaz şahı tehlikeli şah çekme hamleleri beklemektedir.

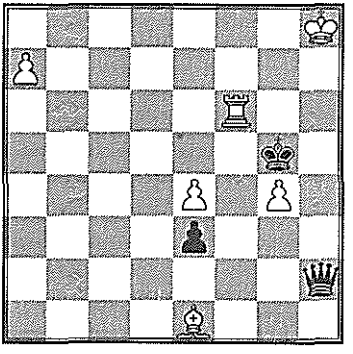
1. g4+!

Diğer hamleler beraberlikten fazlasını vaat etmemektedir.

1. ...♔h6 2. ♕h2+!

Böyle bir fedaya 2 ünlem işareti koymak uygun, vezir diğer vezirin 6. yataydan çekilmesi için feda ediliyor, ama ne var ki hamle tektir. Aksi takdirde beyazlar mat olur.

2. ... ♕:h2 3. ♖b6+ ♗f6+ 4. ♖:f6+ ♔g5+ (D)



Şah şah çekimi altında ve kale asılı durumdadır. Beyazlar nasıl kazanacak?

5. ♗h4+!!

Beyazların harikulade atağı. Vezir başarısız bir konuma çekiliyor.

5. ... ♕:h4+

Eğer 5. ... ♔:g4, oynanırsa, o zaman 6. a8♕+−, oynanır.

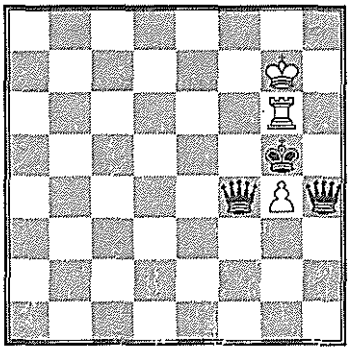
6. ♔g7 e2 7. a8♕ e1♕

Siyahlar materyal avantaja sahip fakat beyazlar ilk önce şalıa tehdit yaratıyor. Siyahların bir diğer problemi de vezirlerden birinin kaleyle değişiminden sonra piyonsuz oyunsonunun kayıpta olacağıdır.

8. ♕b8! ♕:e4?

Siyahlar iki hamle öncesinden varyantı hesaplamada tembel kaldı. Belki mucize umuyorlar. Bu devam yolu daha sağlamdı: 8. ... ♔:g4 9. ♖f4+ ♔h3 10. ♖:h4+ ♕:h4 11. ♕e5 ♕g4+ 12. ♔h6 ♔g2 13. ♕g5 ♔f3 14. e5, ve beyazlar için kazançlı oyunsonu.

9. ♕f4+ ♕:f4 10. ♖g6# (D)



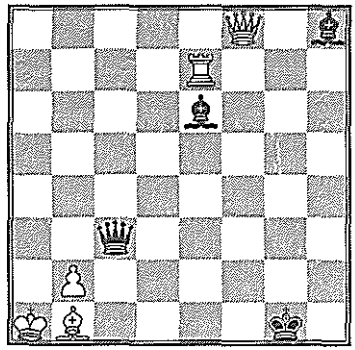
303) ½

A. Gurvich: E. Somova-Nasimovicha'nın bu etüdü az bilinir. Bu çalışmada her iki tarafı da feda etme mücadelesi heyacanı sarmıştır. Bu artan heyecan ve ihtiras düşüncesiyle büyük şovalye turnuvasını izleyelim.

1. e5! ♕:e5 2. f8♕+ ♔g1!

Öylesine uzaklaşmak gerekir ki şah çekme olmasın ve atağa geçilebilsin, beyaz şah kendinden emin değil.

3. c3 ♕e1+ 4. ♗b1 ♕:c3! (D)



Bu güzel hamleden sonra beyazların bir tane daha koruyucusu ortadan kaldırılmış ve 3 kareden mat tehdidi yapıyor. Beyazlar basit hamlelerle savunma yapamaz, fakat onlar feda yağmurlu cevaplarla, kurtarıcı fikri bulur.

5. ♖g7+!!

Haydi bakalım okuyucular bu fedanın fikri nedir?

5. ... ♗:g7 6. ♕f1+!!

Şimdi vezir hediye ediliyor!

6. ... ♔:f1 7. ♗d3+!!

Üçüncü feda bütün kombinasyonun manasını ortaya çıkarmaktadır. Eğer şimdi vezir fili alırsa, o zaman piyon açmazı ile pat kurtuluşunu getiriyor!

Eğer siyahlar şah ile uzaklaşırsa o zaman beyazlar veziri alır. Her iki tarafta da berabere.

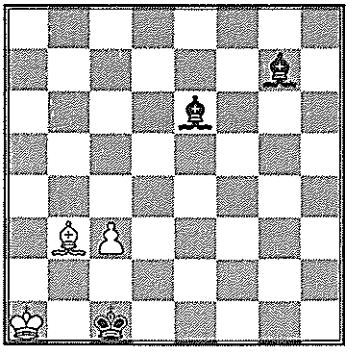
Bununla beraber mücadelenin en şiddetli tarafı arkada kalmış olmasına rağmen, mücadele devam etmektedir.

Siyahlar mat kuruyor. Beyazlar ise pat.

7. ... ♔e1 8. bc ♔d1!

Siyah şah, beyaz şahın c1 ve c2 karelerine çıkmasını bloke ederek, ataga dahil oluyor.

9. ♗c2+! ♔c1 10. ♗b3! (D)



Beyaz fil kahramanca çarpıştı. Berabere.

304) 1:0

1. ♖c8+!!

Bu hamle açık bir pozisyonel fikre sahiptir: mat durumu yaratabilmek için şahı tahtanın kenarına iteklemek. 1. cb+ ♘:b6 2. ♗:b6+ ♔d6, devamı kötüdür ve şah kaçar.

1. ... ♔:c8 2. cb ♕a6+!

En inatçı savunma: 2. ... ♔d8? 3. b7+ ♔e7 4. b8♕! b1♕ 5. ♕e5+−−; 2. ... ♞:b6 3. ♗:b6 ♕a6+ 4. ♔:a6 b1♕ 5. ♔a7

3. ♔:a6 ♘c7+ 4. ♔a7 ♘b5+ 5. ♔a8 ♘c7+ 6. bc b1♕ 7. a4 ♕b2 (D)

8. ♗h1!!

Beyazların kazanması için şahın ile a7 filin de b6 karesine oynaması gerekir, fakat öyleki vezirin şah çekmemesi ve beyaz fili almaması gerekir. 8. ♗g2 g3!; veya 8. ♗e4 ♕b3! 9. ♗h1 d5, devamları kötüdür. Vezir sadece 3 kareye gidebildiği için vezir b3 karesindeyken filin e4; vezir b2 karesindeyken filin d5 karesine gideceğini görmek zor değildir. Öyle bir durum şahın devam eden hamlesiyle tehlikesizce a7 karesine gitmesine izin verir. Yani beyazların diyagramdaki poziyonu fakat siyahların hamlesi sırasında elde etmeleri gerekir. Buna 9, 10 ve 11 hamlelerdeki fil üçgeni ile erişilir.

8. ... ♕b1

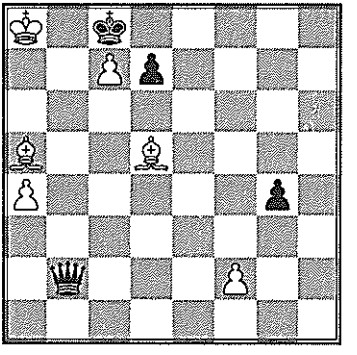
Eğer 8. ... d6, oynanırsa, o zaman 9. ♗e4!+−, oynanır.

9. ♗g2!! ♕b3 10. ♗e4!

Siyahların hamlesi sırasında hamle yapma dezavantajı durumu *(zugsvang)*.

10. ... ♕b2 11. ♗d5! ♕b1 12. ♔a7 ♕b2 13. ♗b6

Beyazlar kazanır.



ETÜT YAZARLARI LİSTESİ

(Sayılar etüt numarasını göstermektedir)

Abramenko S. 157

Averbakh Y. 234

Avin A. 298

Akerblom A., 1

Amelung F. 106

Anufriev V. 133, 249

Asaba E. 200

Baday B. 208

Balach I. 29

Ban E. 179

Barbe J. 167

Beliavsky A. 58, 274

Benko, P. 103

Betinsh Y. 136, 276

Birnov Z. 66

Boden S. 74

Bondarenko F. 67, 128, 129, 267

Bor A. *280*

Bron V. 166, 239, 264, 281, 304

Carrera P. 73

Chehover V. 122

Cononov N. 11

Dobresky E. 263

Dorogov Y. 302

Dowson T. 38

Dunder A. 242

Duras O. 78, 192, 229

Eizenshtadt M. 169

Evrainov V. 278, 284

Farago P. 44, 76, 237

Flek I. 123

Fontana R. 194

Frolovsky A. 63

Georgiev T. 130, 233

Gerbstman A. 65, 132, 189, 206, 233, 251

Gorvitz B. 61, 198

Grigoriev N. 93, 162, 240

Gulyayev (Green) A. 6, 218, 221, 271

Gunst I. 51

Gurvich A. 68, 173, 292

Gurgenidze D. 10, 14, 19, 105, 115, 174, 270, 277

Gusev B. 49, 124, 249

Havel M. 228

Hashek I. 216

Heyeker P. 127

Hyuge P. 279

Ivanov A. 168

Izeneger S. 138, 151

Izrailov V. 99

Kazantsev A. 153

Kakovin A. 24, 53, 267

Kalandadze V. 14, 36, 244

Kasparian G. 70, 98, 101, 125, 150, 182, 253, 290, 300

Katsnelson L. 23, 146, 288

Kivi V. 116

Klausen 273

Kling I. 165, 198

Klyatskin M. 12, 159

Kazlovsky S. 26

Kolesnikov E. 236

Kondratiev V. 111, 112, 250

Korani A. 94

Korolkov V. 201, 212, 266

Kosteff G. 131

Kotov A. 57, 62, 220

Kralin N. 32, 77, 95, 211, 223, 255

Kubbel L. 92, 117, 171, 186, 286

Kuznetsov A. G. 246, 277

Kuznetsov A. P. 67, 129, 149

Kuryatnikov A. 102

Lavo M. 247

Lazar F. 184

Liburkin M. 13, 31, 56, 121, 128

Maksimovsky A. 231

Mann K. 141

Matison G. 96, 104, 110, 119, 188, 195, 204, 214, 291

Marvitz Y. 46, 91

Matoush M. 15, 260

Mees V. 272

Mitrofanov L. 54, 57, 105, 170, 212, 220, 241, 274

Moravetz I. 4, 7, 9, 17, 34, 144, 172

Munos H. 28, 85

Muterd A. 205

Nadareyshvili G. 148, 265, 270

Neidze V. 69

Neiman A. 235

Osintsev S. 289

Otten G. 25

Palıman V. 22, 82

Pekkover E. 52, 215

Pervakov O. 8, 33, 87, 178, 199, 226, 261, 271

Petrov D. 16, 81, 299

Platov V. 118, 232, 268, 296

Platov M. 118, 232, 268, 296

Pagosyanitz E. 107, 190

Pomogalov V. 161

Prokesh L. 18, 137, 140, 158, 185, 196, 203, 227

Prokon F. 41, 47, 109

Pshepyorka D. 283

Razumenko V. 62, 209, 293

Rezvov N. 248

Reti R. 27, 55, 90, 97, 155, 160, 238

Rink A. 2, 114, 135, 164

Roslov Y. 154

Rumyanitsev S. 282

Rusinek Y. 301

Ryabinin N. 134, 225, 287

Saavedra F. 167

Sarichev A. 99, 156, 254

Sarichev K. 156, 254

Saharov B. 246

Selezniev A. 39, 126, 207

Seletsky A. 285

Shupletsov V. 231

Sidorov B. 143

Sukya R. 3

Smyslov V. 64

Somov-Nasimovich E. 303

Sochniev A. 152

Stamma F. 71

Sumbatian K. 49

Timman Y. 21, 163

Tkachenko S. N. 248, 297

Troitsky A.. 35, 40, 42, 43, 72, 89, 113, 139, 145, 176, 177, 262, 280, 294

Tyavlovsky V. 187

Tsepler A. 100

Umnov G. 83, 250

Vennik A. 5, 252

Votava A. 20, 30, 69, 75, 84, 88, 142, 147, 181, 193, 197, 202, 210, 213, 219, 245

Vısokosof A. 180, 223

Yakimchik V. 48, 50, 80, 243, 257, 258, 295

Yanoshi E. 103

Zaitsev I. 222

Zakkman F. 37, 183

Zalkind L. 256

Zahodyakin G. 45, 60, 108, 120, 191, 217, 269

Zemliansky Y. 259

Zinar M. 79, 230

Zoltan L. 86

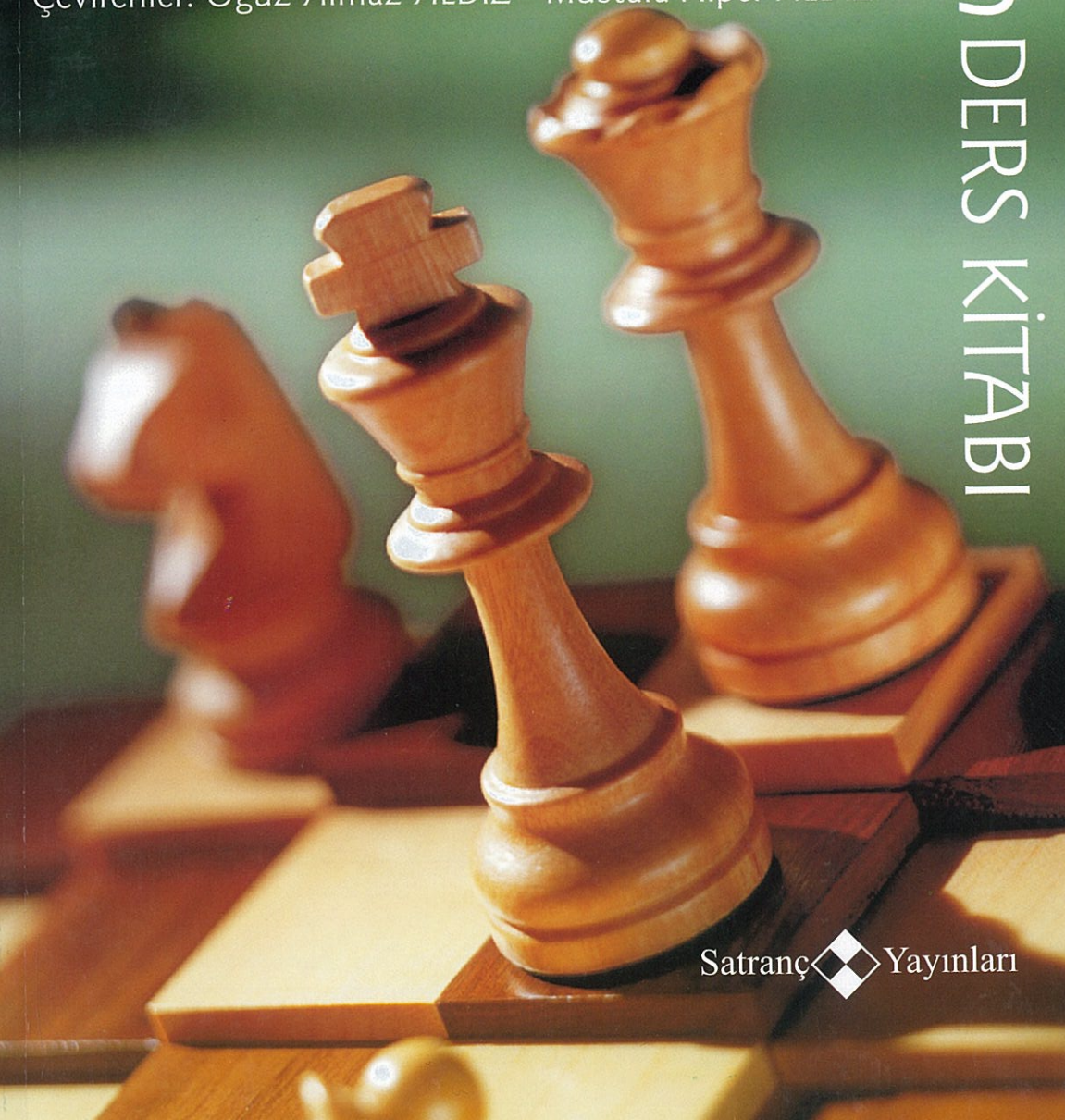
Dr. Victor Alexandrovich POZHARSKY

Шахматный Учебник В Этюдах

ETÜTLERLE SATRANÇ

Çevirenler: Oğuz Yılmaz YILDIZ - Mustafa Alper YILDIZ

DERS KİTABI



Satranç Yayınları